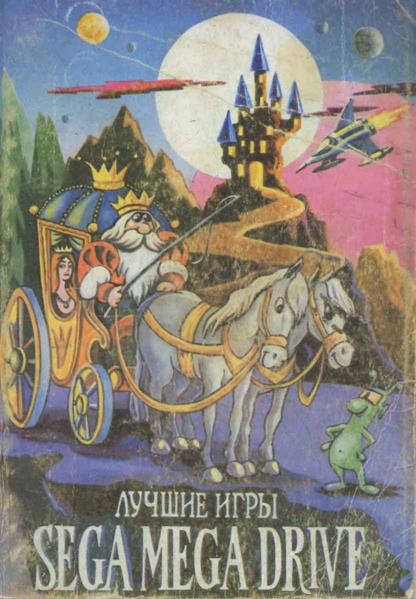

ЛУЧШИЕ ИГРЫ
SEGA MEGA DRIVE



ЛУЧШИЕ ИГРЫ
SEGA MEGA DRIVE

"ПЕРГАМЕНТ"
Санкт-Петербург
1996

Издательством "Пергамент" готовится к печати

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

SEGA MEGA DRIVE

часть 2

Наконец-то свершилось! Первая часть антологии лучших игр SEGA MEGA DRIVE у Вас в руках! Если Вам никак не победить непобедимого противника или никак не преодолеть непреодолимое препятствие - эта книга именно то, что Вам нужно. На страницах ее 30 глав Вы найдете ***самые полные*** описания ***29 лучших игр SEGA MEGA DRIVE*** со всеми их тайными ходами, концовками, кодами, секретами и паролями, а также коллекцию раскрытых секретов и подсказок к более чем ***100 самых последних игр***, созданных для этой игровой приставки.

Поэтому, не отчаивайтесь, натолкнувшись на, казалось бы, неразрешимую проблему. Скорее открывайте "Лучшие игры SEGA MEGA DRIVE" на нужной Вам странице и играйте дальше - много, с удовольствием и на здоровье!

ISBN 5-88029-047-6

BATMAN RETURNS
БЭТМАН ВОЗВРАЩАЕТСЯ

SEGA **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

О Крестоносце В Плаще создано немало видеоигр. Тем не менее, во всем ином, кроме выбора главного героя, это стоящая игра. В ней множество боев, которые нужно вести на протяжении четырех эпизодов, каждый из которых содержит три уровня. Если ты погиб, то тебе придется продолжать игру с начала того эпизода, на котором ты находишься, поэтому эта игра - для опытных игроков (или средних, но усидчивых). В ней предусмотрено использование нескольких видов оружия и способов передвижения, которыми нужно овладеть, что требует времени и терпения.

СТРАТЕГИЯ

Очень важно, прежде, чем углубиться в игру, овладеть оружием и кнопками управления . Есть несколько противников, которых можно легко одолеть, используя специальное оружие, имеющееся на твоем ремне (нажмите START, чтобы подробно рассмотреть ремень). Ты начинаешь игру с одним экземпляром каждого вида оружия, так что потренируйся в его использовании на первом этапе игры, пока не освоишь его и как следует к нему не привыкнешь.

Бэтман может зависать в воздухе, медленно планировать вниз или лететь вверх "взмахивая крыльями".

Чтобы спланировать вниз, падая, нажми и держи кнопку специального оружия, тогда Бэтман раскинет свой плащ или "крылья", и медленный спуск ему обеспечен.

Чтобы взлететь вверх, надо одновременно нажать кнопки специального оружия и прыжка.

ЭПИЗОД 1: ГОРОД ГОТЭМ

Эпизод состоит из трех уровней. Начинается он на крышах зданий, затем продолжается в заброшенном строении и заканчивается в музее. Если ты потеряешь жизнь, то тебе придется вернуться назад, к началу эпизода.

Уровень 1: Это место как нельзя кстати подходит для того, чтобы потренироваться в использовании КРЮКА НА ВЕРЕВКЕ. Выстрели им в потолок над головой. Ты можешь взобраться по веревке (кнопка "вверх"), или раскачиваться на ней (кнопки "влево" или "вправо").

Ты должен победить первого противника, чтобы пройти первую часть эпизода. Противник - ЖЕНЩИНА-КОШКА. Она находится на правой верхней части здания. Осмотрись вокруг, подбери предметы и источники энергии, которые в дальнейшем могут тебе пригодиться, потренеруйся в прыжках и метании крюка. Но чтобы ты не делал, держись подальше от нижних этажей здания, где один неверный прыжок будет стоить тебе жизни.

КЛОУНЫ - коварные и опасные бойцы. Они атакуют, затем перепрыгивают через тебя и нападают сзади. Бей их кулаком или ногой, затем разворачивайся и, когда они приземлятся, стремительно атакуй.

ЖЕНЩИНА-КОШКА обладает смертельным приемом, но ты можешь ее легко одолеть, если воспользуешься свободным пространством двух этажей здания. Ударь ее кулаком, затем быстро прыгай на этаж выше или ниже, чтобы избежать ее ответного хода - удара ногами в прыжке. Когда она остановится, займи позицию выше или ниже этажом, но рядом с ней, с тем, чтобы, когда она прыгнет на твой этаж, атаковать ее снова. Повторяй комбинацию до тех пор, пока не расправишься с ней.

Уровень 2: Действие происходит в заброшенном слегка накренившемся влево здании. Тебе необходимо добраться до правого нижнего угла. Передвигаться придется зигзагами. ПАР из труб вырывается в следующей последовательности: сначала два резких выброса, затем еще три. Подожди, пока не разберешься, как именно действуют трубы, и только потом перепрыгивай их.

КЛОУНЫ НА ОДНОКОЛЕСНЫХ ВЕЛОСИПЕДАХ стреляют в тебя пулями. Когда они едут на тебя, пригнись и ударь их ногой или рукой. Если они начнут стрелять, пережди, наклонившись, и только потом атакуй.

На третьем этаже находятся БОЛЬШИЕ ЗИЯЮЩИЕ ДЫРЫ в полу. Чтобы попасть на этот этаж, тебе понадобится и крюк, и крылья. Прыгни влево и, взмахивая крыльями, лети к следующему настилу. Если провалишься в дыру, то упадешь на острые пики. Быстро прыгай влево, одновременно стараясь зацепиться крюком за настилы над головой. Под последним настилом есть ЖИЗНЬ, которую ты можешь подобрать, если спустишься вниз, используя крюк, что нелегко.

ПРОТИВНИК находится справа на четвертом этаже. Две огромные статуи дергают за рычаги механизмов, стреляющих зубчатыми колесами. Из голов статуй вылетают огненные шары. Это опасно, так что внимательно следи за происходящим. Зубчатое колесо вылетает в тот момент, когда рычаг дергают назад. После появления двух колес, голова выпустит три огненных шара, затем статуя дернет за рычаг еще раз. Чтобы разрушить статую, ты должен ударить ее. Прыгни ей на ногу и постарайся нанести кулаком удар. С тем, чтобы увернуться от зубчатых колес, когда статуя дергает за рычаг, - прыгай. Разберись сначала с одной статуей. Когда покончишь с ней, оставайся там же и повернись к другой. Старайся перепрыгивать через зубчатые колеса и как можно чаще бросать батаранги в голову статуи. Только так ты сможешь уничтожишь ее.

Уровень 3: Действие этого этапа разворачивается в музее. Ты должен подняться по этажам на правую верхнюю часть здания, старательно избегая незаметных ДЫР В ПОЛУ. Осторожно продвигайся вперед, немедленно атакуя всякого, кто появляется на твоем пути, в противном случае, тебе придется иметь дело сразу с двумя противниками. Множество дыр скрыто за тумбами, так что на всякий случай перепрыгивай их. Опасайся гаргулий, которые нападают сверху и которые кажутся безобидными каменными истуканами. Когда тебя атакует клоун с автоматом, прыгай на него и быстро бей. Когда кто-то другой прыгает на тебя, наклоняйся и бей ногой.

Добравшись до последнего этажа музея, ты окажешься в комнате с платформами и витражами. В этой комнате полно гаргулий, поэтому поднимайся осторожно. С правой стороны, достаточно далеко от тебя, лежит ЖИЗНЬ. Заберись на верхнюю правую платформу, затем прыгай вправо, используя для полета "крылья". Потом быстро лети налево, чтобы избежать падения в дыру, находящуюся под тобой.

После того, как заберешься на платформы, ты окажешься на этаже с двумя гаргулиями. Убей их, потом поднимись на подьемнике к ПИНГВИНУ. Спрыгивай с подьемника, как только он достигнет верха (он разваливается). ПИНГВИН передвигается вверх-вниз с помощью своего зонтика. Встань ниже его и чуть сбоку, затем прыгай и, когда он окажется рядом, бей его кулаками. Если тебе это удастся, то ты убьешь его, сохранив большую часть своей энергии.

ЭПИЗОД 2: УДИВИТЕЛЬНАЯ СТРАНА ШРЕКА

Уровень 1: Чтобы уничтожить мотоциклистов, наноси им удары ногой. Они, промчавшись мимо тебя, быстро разворачиваются и начинают атаку сзади.

Самый серьезный противник уровня - СИЛАЧ, и борьба с ним может затянуться. Источник энергии в виде сердца появляется лишь однажды. Если ты воспользуешься им сразу и потеряешь жизнь, он больше не появится. В противном случае, он останется там до следующего раза. Выгоднее всего не трогать сердце, пока оно действительно тебе не понадобится. Если у тебя мало сил, лучше расстанься с жизнью. Оставайся на первом этаже, расхаживая взад-вперед и уворачивайся от предметов, которые бросает в тебя твой противник. Замани его как можно дальше вправо, затем быстро беги налево (минуя сердце), пока ты не окажешься под дырой в левой части крыши. Используя крюк на веревке, заберись через дыру наверх и быстро бей кулаком соперника. Если энергии не хватает, прыгай обратно в дыру, хватай сердце, затем залезай обратно. Необходимо заманивать противника на противоположную сторону крыши, прежде чем карабкаться наверх. Иначе он сбросит тебя.

Уровень 2: Прыгай, чтобы приземлиться около врагов. Бей кулаком, затем отпрыгивай и повторяй все снова. Когда увидишь МЕТАТЕЛЯ НОЖЕЙ, пригнись, затем шагни вперед и, пока он не успел метнуть следующий нож, бей его ногой.

Поднимайся на подьемнике до тех пор, пока он не поравняется с другим подьемником. Поравнявшись, перепрыгивай на него.

Когда ты будешь взбираться по ШАХТЕ ВТОРОГО ЛИФТА, тебе придется иметь дело с клоуном и роликобежцем. Уничтожь их супернаводящимися батарангами (правая часть ремня), прежде чем взбираться наверх. Без батарангов тебе дальше не пройти, поэтому удостоверься, что они у тебя есть.

Противником на этом уровне будет ЖЕНЩИНА-КОШКА, только теперь тебе придется сражаться не имея преимущества двух этажей. Она неожиданно появляется и атакует очень быстро, поэтому поединок предстоит нелегкий. Атакуй и отступай. Пригибайся, когда она

пытается ударить тебя ногами в прыжке. Похоже, что избежать большинства ее ударов невозможно, но твоя цель - нанести ей больше вреда, чем она причинит тебе. Это также неплохая возможность пустить в действие твои батаранги.

Уровень 3: После женщины-кошки тебя подстерегает новая опасность: ОГРОМНЫЙ СТАЛЬНОЙ ШАР. Ты должен бежать зигзагами по эскалаторам, не давая шару догнать тебя. Прыгай, чтобы быстрее двигаться. Когда сбежишь по первому из эскалаторов, в самом его низу прыгни влево, чтобы успеть схватить дополнительную жизнь. Когда будешь соскакивать с последнего эскалатора, будь внимательнее: прямо под ним находится дыра, которую надо избежать, поэтому прыгай левее.

ПИНГВИН встретит тебя на самом нижнем этаже. Его действия схожи с теми, которые ты встречал до этого, только на этот раз у него в запасе будет новое оружие. Он метает большие лезвия пил. Внимательно следи за ними, чтобы определить высоту, на которой они летят, а потом беги, соответственно, пригибаясь или подпрыгивая. Во время схватки, старайся находиться ниже его. Когда он спустится к тебе, прыгай и бей его кулаком.

ЭПИЗОД 3: ЦИРК КРАСНОГО ТРЕУГОЛЬНИКА

Уровень 1: Пригнись, чтобы увернуться от огня, извергаемого ОГНЕМЕТЧИКОМ. Осторожно продвигайся вперед в промежутках между огневыми залпами. Приблизившись, ударь его ногой в нижнюю часть. Будь внимателен: не провались в дыру! Поднявшись по левой стороне клетки, переберись через нее. Оказавшись на первом ЧЕРТОВОМ КОЛЕСЕ, воспользуйся крыльями, чтобы схватить ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ЖИЗНЬ. Используй батаранги, чтобы уничтожать врагов, которых увидишь сверху. Спрыгивая со второго колеса, надо пролететь весь путь вправо, чтобы избежать зияющей дыры внизу.

В тот момент, когда КЛОУНЫ выпрыгивают из ЗЕРКАЛ, они кидают бомбы. Отпрыгивай назад, чтобы тебя не задело взрывом, затем прыгай вперед и бей клоуна ногой. После того, как пройдешь весь ряд зеркал, ты увидишь нечто вроде КЛОУНА НА ТЕЛЕЭКРАНЕ. С левой стороны неожиданно появляется боксерская перчатка. Медленно подкрадись, пригнувшись, затем, выпрямившись, ударь кулаком.

Уровень 2: Далее ты увидишь веревку, по которой можно взобраться на ТРАПЕЦИЮ. Ударь кулаком ДЕМОНА, чтобы добраться до сердца за его спиной, затем заберись по веревке. Демоны будут

стрелять огнем сквозь центр предохранительной сетки, так что, как только закончишь путь, не мешкая, прыгай вправо. Демонов, которые раскачиваются на качелях в вышине, достать очень сложно, так что, пока стоишь на сетке, сосредоточь усилия на уничтожении демонов, находящихся ниже: кулаками или батарангами. Когда соскользнешь вниз по веревке, ты будешь атакован еще одним демоном, а потом - мотоциклистом.

Потом тебя ждут ДВА КЛОУНА НА ОДНОКОЛЕСНЫХ ВЕЛОСИПЕДАХ. Чтобы расправиться с ними, быстро переходи на верхний уровень, затем пригнись и бей ногой влево и вправо. Это самые слабые противники в игре.

Уровень 3: Пригнись и бей ногой ШПАГОГЛАТАТЕЛЕЙ. СЕРДЦЕ находится в вагоне, но тебе лучше сразиться со следующим врагом, прежде чем взять его. Если, конечно, ты не очень в нем нуждаешься. На крыше пятого вагона находятся БЕЛЫЕ БЛОКИ, КОТОРЫЕ ВНЕЗАПНО ПОДСКАКИВАЮТ и скидывают тебя, когда ты на них наступаешь. Прыгай к краю вагона, затем подпрыгивай и лети через первый блок, чтобы приземлиться точно перед следующим. Подпрыгивай и лети через следующее препятствие.

ПРОТИВНИК, который находится на паровозе, - друг Пингвина. Он размахивает лопатой. Атакуя его, тебе надо уклоняться от лопаты и двух огней. Используй самые стремительные удары кулаком (нажимай на кнопку так быстро, как только можешь!), а издалека старайся использовать специальное оружие.

ЭПИЗОД 4: КАНАЛИЗАЦИОННЫЕ ТРУБЫ

Уровень 1: ЗЕЛЕНАЯ ЖИДКОСТЬ не причинит тебе вреда, но может утащить тебя за собой. Чтобы противодействовать течению, прыгни и следи за тем, когда течение изменит направление. Попытайся пробраться на самое дно этой зоны, затем отправляйся направо и вверх. Когда ты снова будешь спускаться вниз и вправо, то встретишь противника.

ПРОТИВНИК находится под трубой и извергает пламя тебе на ноги. В левой стороне находится БОЬШОЕ СЕРДЦЕ и МАЛЕНЬКОЕ СЕРДЦЕ наверху, но не хватай ни одно, ни другое до тех пор, пока они тебе действительно не понадобятся. Ты можешь потратить их зря. Старайся избежать языков пламени противника, которое хлещет по земле, затем прыгни на две трубы вниз и атакуй. Он исчезнет, а потом появится у тебя сзади на другой стороне экрана. Если он достаточно далеко от тебя, используй Батаранги. Когда он близко - бей кулаком или ногой.

Уровень 2: Перед тобой длинный коридор, ведущий под уклон на этом этапе, где находится много 1-UP'ов. Отправляйся направо и перепрыгни через стенку, затем падай вниз, прямо в дыру в полу. Падая вниз, следи за ЖЕЛТЫМИ ТРУБАМИ на правой стене. Воспользуйся крюком, чтобы зацепиться за желтую трубу и, раскачиваясь на веревке, схватить 1-UP, который находится ниже. Потом продолжай путь со следующей трубы.

Уровень 3: В этой зоне держись подальше от ЯДОВИТОЙ ЗЕЛЕНОЙ ЖИДКОСТИ, которая течет по нижнему этажу. Забирайся на все, что можешь. Когда ты доберешься до стены справа, остерегайся уступа, где находится КЛОУН-ШАРМАНЩИК.

Здесь опять появляется ПИНГВИН. Прыгай вправо на пол и бей его, потом пинками разрушь его орудие, стреляющее нечистотами. На этот раз Пингвин использует свой зонтик в качестве ружья. Он будет летать вокруг, выглядывая себе безопасный насест, затем вытащит зонтик и выстрелит. Уклонитесь от пуль, затем атакуйте его, когда он в воздухе. Лучше, если вы воспользуетесь Батарангами, чтобы атаковать его издалека, не подвергая себя опасности.

ЭПИЗОД 5: НОРА ПИНГВИНА

Уровень 1: Не знаю твоего мнения на этот счет, но у меня любимое препятствие в играх с платформами - это лед. В этом акте льда хватает, и клавиши управления, которые вы уже полностью освоили, теперь не покажутся такими уж послушными. Нижний этаж грозит Бэтмену мгновенной смертью, поэтому взбирайтесь как можно выше. В стенах имеются кое-какие предметы прямо на виду, которые можно заполучить, если прыгать сквозь стену. Остерегайся тех кирпичей, которые шатаются: они могут либо выпасть и ударить тебя, либо пошатнуться, и ты упадешь. Отправляйся дальше вправо и продвигайся вниз, пока не обнаружишь площадки над ледяной водой. Тебе понадобится множество Батарангов и энергии крыльев, поэтому старайся их сохранить для этой зоны.

Урровень 2: В этой зоне ты находишься на ПЛАВАЮЩИХ ЛЬДИНАХ, которые движутся вправо. Прыгай по льдинам вправо, используй крылья, чтобы летать, и крюк, чтобы продвигаться вперед, раскачиваясь. Если на заднем плане все потемнеет, это значит, что ты вступаешь в следующее помещение. Плыви на льдине вправо, чтобы попасть туда.

ПИНГВИН - противник в двух ипостасях (в действительности ты

уже несколько раз сражался с ним, но сейчас имеется в виду эта последняя стычка). В первой своей ипостаси он сидит на гигантской желтой резиновой утке и посылает на тебя пингвинов с реактивным снаряжением. Прежде чем к нему подплыть, потренируйся в прыжках с льдины на льдину в левую сторону. Ты должен овладеть этим умением в совершенстве, потому что тебе придется отпрыгивать от Пингвина, когда будешь с ним сражаться. Уловка заключается в том, что тебе нужно подплыть к утке и очень быстро несколько раз ее ударить, затем отпрыгнуть назад на одну или две льдины и повторить прием еще раз. Пингвины не должны тебя волновать, наибольшую опасность для тебя представляет ледяная вода. Когда ты отпрыгиваешь от утки, пусти в дело свой крюк, чтобы не дать пингвинам столкнуть тебя в воду. Удачи! Это очень непростая задача.

Как только ты расправишься с уткой, Пингвин отступит вверх по коридору к своему последнему убежищу. Продолжай прыгать назад по льдинам до тех пор, пока не доберешься до пирамиды из зеленых глыб, тогда забирайся вверх и прыгай по платформам, которые торчат из стен. Делай это быстро, потому что платформы уходят обратно в стены.

На это раз ПИНГВИН ОДЕТ В ПИЖАМУ. Вода для тебя все еще опасна, поэтому обращай все свое внимание на платформы. Когда ты ударишь Пингвина, то можешь заметить, как его энергетический ресурс (желтый цвет) сокращается. Но не обманись: даже если ты оставил его совсем без энергии, ты еще не убил его - тебе необходимо разрушить ГЕНЕРАТОР МОЩНОСТИ, который находится справа. Прыгни на ту платформу, которая ниже, из двух, находящихся у самого генератора мощности, затем встань на колени и ударь как можно быстрее. Попробуй также удары ногой в прыжке и удары кулаком. Ты можешь атаковать сначала либо генератор, либо Пингвина, но у генератора нет энергетического ресурса. Если сначала вывести из строя генератор, с Пингвином будет нетрудно справиться.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

БЭТМАН: МЕСТЬ ДЖОКЕРА

SUNSOFT **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Вот ведь какая запутанная история случилась. Около четырех лет назад компания "SUNSOFT" вышла на рынок с 8-битовой NES игрой "Бэтман" (она была сделана на основе популярного фильма). В прошлом году она же выпустила продолжение: "Бэтмен: возвращение Джокера" (ничего общего с фильмом "Бэтмен возвращается" не имеет). Теперь "Sunsoft" решил перевести это видеопродолжение в "Mega Drive", но присвоив ему другое название "Месть Джокера", чтобы ее не путали с игрой, сделанной "Sega": "Бэтмен возвращается", в основу которой, действительно, положены события фильма. В "Мести Джокера" Крестоносец В Плаще сражается со своим старым врагом. У игры семь уровней, и в ней полным-полно "плохих парней" и разнообразных препятствий.

СТРАТЕГИЯ

Если ты СТРЕЛЯЕШЬ И ЗАТЕМ ПРЫГАЕШЬ, учти: реакция будет происходить с небольшим временем запаздывания, пока ты не нажмешь на кнопку, указывающую направление прыжка.

НЕ ОСТАВЛЯЙ БЭТМЕНА ДОЛГО СТОЯТЬ перед препятствием: он может потерять равновесие и, качнувшись вперед, попасть под лазерный луч или подвергнуться другой опасности. Нажми кнопку "вниз",

когда остановился, и Бэтмен будет стоять как вкопанный.

Уровень 1-1: В соборе пусти в ход батаранги (икона В), чтобы уничтожить вражеских головорезов, стоящих на выступах, затем, прежде чем выйти из собора, подбери АКУСТИЧЕСКИЙ НЕЙТРАЛИЗАТОР (икона N), находящийся на самом верху. Есть два способа уничтожения трех статуй, что поджидают тебя на последнем этапе этого уровня: можно, осторожно подкравшись к ним, разрушить их с помощью нейтрализатора, либо, подобравшись к пьедесталам статуй, расстрелять их прежде, чем они успеют расправиться с тобой.

Уровень 1-2: Оставайся у самого левого края экрана, чтобы избежать БОМБ ЦЕППЕЛИНА, и пусти в ход нейтрализатор, чтобы очистить себе дорогу.

Уровень 1-3: В качестве ПЕРВОГО ПРОТИВНИКА в этой игре крайне опасен АС-БОМБАРДИРОВЩИК! Оставайся в левой стороне экрана и издали обстреливай его. Когда он атакует тебя, перебегай на другую сторону экрана. Ты не можешь не перепрыгивать через пули и не нырять под них. Скольжение - это единственный способ избежать их. Когда Бомбардировщик воспользуется своим радио, на экране появятся три летающих робота. Если ты находишься в левой части экрана, то можешь выстрелить в робота, который находится над тобой, и продолжать обстреливать Бомбардировщик. Если ты находишься на правой половине экрана, то один из роботов может в тебя попасть, прежде чем ты успеешь что-нибудь предпринять, так что будь осторожен! Продолжай стрелять в Бомбардировщик, пока языки пламени не охватят его.

Уровень 2-1: Вступив на этот уровень возьми батаранг и держи его наготове - он понадобится при встрече с летающими врагами и двумя до зубов вооруженными головорезами на последнем этапе этого уровня. Будь осторожен, когда прыгаешь по движущимся опорам. Тебе придется наклониться, чтобы пробраться под стеной, которая находится над последней опорой.

Уровень 2-2: Оставайся на самом краю экрана слева и используй батаранги (икона В), чтобы уничтожать наступающих на тебя врагов. Двигайся вверх или вниз, с тем чтобы избежать шипастых шаров.

Уровень 3-1: Ракеты будут падать с неба в определенных местах. В случае их попадания в тебя, урон будет очень серьезным. Чтобы избежать этого, заслышив звук ракеты, беги влево. Для уничтожения "плохих парней", насылающих на тебя ураган, достаточно будет одного меткого выстрела из АРБАЛЕТА. Внимательно осматривай МОСТЫ; в них имеются дыры, а стоять ты можешь только на бревнах.

Уровень 3-2: На первом этапе этого уровня внимательно следи за ТЕМНО-СЕРЫМИ КАМНЯМИ, которые могут находиться наверху, в пещере. Эти камни начнут падать, как только ты приблизишься к ним. Чтобы избежать этого держись левой стороны. Возьми АРБАЛЕТ в самом начале пути - это наиболее подходящее оружие для использования в пещере и против противника, ожидающего тебя на следующем уровне. Ближе к завершению уровня есть несколько уступов, с которых лучше не спрыгивать, а сходить. (Ты также должен взойти на плавучую платформу на последнем этапе этого уровня, хотя она выглядит совсем не подходящей для этого). Если ты попытаешься прыгать, недостаточно скоординировавшись, почти наверняка попадешь на пики, торчащие из потолка.

Уровень 3-3: Чтобы победить соперника, необходимо использовать хитрость. Когда сражение начинается, прыгай на уступ у самого левого края экрана. В тебя попадет луч из лазера Майндроида, но это не так страшно. Стреляй в Майндроида, когда он летит в твою сторону. Когда он приземлится, перепрыгивай через него и двигайся на ближайший к правому краю экрана уступ. Обернись и стреляй в Майндроида, пока он не приземлился, затем снова перепрыгивай через него. Повторяй этот прием до тех пор, пока Майндроид не взорвется.

Уровень 4-1: Подстрели как можно больше летающих врагов. За каждого ты получишь по Энергетической Капсуле.

Уровень 4-2: На этом уровне тебе не обойтись без БАТАРАНГА (икона В), поэтому дрежи его все время наготове. Тебе он также понадобится для сражения с противником на уровне 4-3. Здесь есть два движущихся подъемника. На первом подъемнике займи средний уступ и, стоя там, уворачивайся от пуль. Два головореза спрыгнут на первый подъемник, один - справа, другой - слева. Перепрыгни через их пули и ответь огнем на огонь. Перебравшись на второй подъемник, иди вправо. Старайся не попадать под пули. Тебя будут атаковать еще двое, один - слева, другой - справа.

Уровень 4-3: Двигайся к левому краю экрана, повернись напра-

во и используй Батаранг как можно быстрее. Если у тебя его нет, тебе придеться прыгать и стрелять, чтобы попасть в CPU, что находится в самом верху экрана. Если будешь стоять у левого края экрана, то избежишь попадания двух стреляющих по диагонали лазеров. Тебя атакуют роботы, которые появятся сразу с двух сторон. При этом они отвлекут на себя твой батаранг. Но тебе все-таки удасться уничтожить CPU прежде, чем тебе будет грозить потеря жизни.

Уровень 5-1: Атас! Только ты решил, что игра - сплошное удовольствие, как у тебя появляются проблемы. Для того, чтобы выжить на этом уровне, необходимо запомнить, где НЫРЯЛЬЩИКИ выскакивают из воды, и взять батаранг (икона B). Так ты сможешь обстреливать все на своем пути - батаранги будут попадать в ныряльщиков, когда они будут выпрыгивать из воды. Если ты хочешь подстраховаться, то пригибайся, чтобы избежать пуль, град которых обрушивают на тебя многочисленные ныряльщики.

Уровень 5-2: Этот уровень очень похож на уровень 2-2. Возьми батаранг (икона B) и оставайся у левого края экрана. Стреляй как можно быстрее. Чтобы избежать вражеского огня, двигайся только вверх или вниз.

Уровень 6-1: Возьми АРБАЛЕТ (икона C). Где-то на полпути тебя поджидает пучок ЛАЗЕРНЫХ ЛУЧЕЙ. Постарайся побыстрее проскользнуть мимо них. СЕРЕБРЯНЫЕ ОПОРЫ, которые находятся сразу после лазеров, обваливаются, стоит только к ним прикоснуться. Не останавливайся на них. Вооружись батарангом (икона B), прежде чем переходить на следующий уровень, поскольку ты не сможешь взять оружие на уровне 6-2, а тебе оно будет крайне необходимо в борьбе с Джокером на уровне 6-3.

Уровень 6-2: Иди медленно влево, так чтобы оказаться справа от СУМАСШЕДШЕГО ГРАНАТОМЕТЧИКА. Убей гранатометчика батарангом, когда он вылезет из танка, затем прыгай через шипастые шары, падающие на землю.

Уровень 6-3: Поведение Джокера непредсказуемо - он беспорядочно летает по экрану и сбрасывает бомбы так быстро, что увернуться от них практически невозможно. Оставайся на левой стороне экрана и используй батаранг, стараясь уворачиваться от бомб. Если у тебя нет батаранга, то придется прыгать и стрелять в Джокера, или вернуться на уровень 6-1 и подготовиться для встречи с Джокером.

Уровень 7-1: На первом этапе этого уровня тебя атакуют ЧЕТЫРЕ ШЕРЕНГИ РОБОТОВ. Три шеренги пройдут мимо тебя, но четвертая будет спускаться с верхней части экрана, и тебе необходимо будет ее избежать. Замри на месте, пока роботы не уйдут с экрана, иначе тебе непоздоровится. Прежде чем вступить на очень трудный последний уровень вооружись АРБАЛЕТОМ (икона C).

Уровень 7-2: Прыгай и стреляй в щит в центре экрана, из которого появляются ГОЛУБЫЕ КОЛЕСА, затем, стараясь держаться под дырами на левой стороне экрана, беги влево, когда ОГНЕННЫЕ ШАРЫ появляются из дыр (из щита появяться еще три колеса). Перепрыгивай через огненные шары, когда доберешься до левого края экрана, затем поворачивайся и опять стреляй в щит. Продолжай бегать и стрелять, пока щит не взорвется. Встать на расстоянии дюйма от левого края экрана и жди, пока Джокер не выстрелит четырьмя огненными шарами. Беги влево, перепрыгивая через огненные шары, потом прыгай и стреляй в Джокера. Желательно успеть выстрелить три-четыре раза. Потом двигайся назад, к левой части экрана, и жди, пока он опять не выстрелит. На этот раз он выстрелит четырьмя огненными шарами и двумя голубыми колесами. Перепрыгни через огненные шары, беги к левому краю экрана, а, чтобы избежать колес, пригибайся. Прыгни и выстрели в Джокера один раз, затем приготовься перепрыгивать через четыре огненных шара. Джокер последовательно повторит все свои действия. Продолжай стрелять и уворачиваться, пока Джокер не взорвется. Тогда ты увидишь, наверное, наихудший из взрывов, случавшихся в играх Mega Drive. Но не волнуйтесь: продолжение обязательно последует.

СЕКРЕТЫ!

ПАРОЛИ:

Благодаря этим кодам ты можешь попадать на любой из уровней игры.

Уровень 1-1: 6020	Уровень 1-2: 7822
Уровень 2-1: 8766	Уровень 2-2: 8736
Уровень 3-1: 6101	Уровень 3-2: 1047
Уровень 4-1: 1880	Уровень 4-2: 5278
Уровень 5-1: 1168	Уровень 5-2: 7604
Уровень 6-1: 0021	Уровень 6-2: 7311
Уровень 7-1: 1004	

BATTLETOADS БОЙЦОВЫЕ ЛЯГУШКИ

TRADEWEST **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Пимпл, могущественная Бойцовая Лягушка, и прелестная Принцесса Анжелика во время увесилительной поездки были захвачены Черной Королевой. Злая Королева забрала их с собой на свою планету. Две другие Бойцовые Лягушки, Зиц и Раш, должны спасти своих друзей, а заодно и хорошенько наказать Королеву. "Бойцовые Лягушки" с их замечательной графикой и хорошим звуком - прекрасный ремэйк 8-битовой NES игры. Игра предназначена только для очень опытных игроков!

СТРАТЕГИЯ

В ИГРЕ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ каждому предоставляется половина экрана. Старайтесь держаться подальше друг от друга (от другой Лягушки), чтобы не нанести ни себе, ни компаньону (другой Лягушке) увечий. В отчаянных ситуациях можно взять своего товарища-Лягушку и использовать его в качестве оружия, но этим ему будет нанесен ущерб.

Когда ты атакуешь врагов некоторые из твоих ударов приносят очки, а некоторые - нет. Но легкие, незасчитывающиеся удары подготавливают почву (твоих врагов) для сильных результативных действий. Если речь идет о враге, для победы над которым требуется более одного удара, то имеются в виду СИЛЬНЫЕ УДАРЫ.

Некоторые уровни разбиты на разные Зоны с помощью ОРИЕНТИРОВ. Когда ты проходишь ориентир, тебе начисляется 5,000 очков, и ты оказываешься в следующей Зоне. Если ты погиб, то игра возобновляется с того места, где расположен последний ориентир. В этом коротком обзоре описывается каждая из Зон в отдельности.

Если ты освоил нижние уровни, то можно, используя ПОТАЙНЫЕ ХОДЫ, выходить сразу на более сложные уоровни, к примеру, на Уровень 8. Возможно, правда, что ты захочешь вернуться на Уровень 1 или 2, поскольку там можно заработать много дополнительных жизней. Не стесняйся и сделай это!

УРОВЕНЬ 1: КАНЬОН РАГНАРОКА

Первые два врага - ПСИКО-СВИНЬИ. Очень быстро нажимай клавишу В и атакуй их серией резких ударов, затем применяй мощный удар кулаком, который называется Атомные Суставы. Бам!

Почти сразу появится следующий враг - ВЫСОЧЕННЫЙ СКОРОХОД. Чтобы уничтожить его потребуется два сильных удара. Ты можешь подобрать его ногу и в дальнейшем использовать ее в качестве оружия против псико-свиней и других неприятелей, но применяя ее, ты будешь получать меньше очков.

Когда расправишься с двумя серыми псико-свиньями, на экране появится несколько МУХ. Каждая муха, которую ты съешь, восстановит одно деление на твоей Шкале Жизни.

Когда подойдешь совсем близко к утесу, тебя атакует ДРАКОН. Ты можешь его уничтожить несколькими сильными ударами, но есть более красивый способ его нейтрализации: сбить его с ног и запрыгнуть ему на спину до того, как он успеет взлететь. Теперь ты можешь управлять драконом. Нажимай клавишу прыжка для того, чтобы взлететь, и клавишу удара кулаком, чтобы стрелять огненными шарами из пасти дракона.

Ты можешь воспользоваться драконом, чтобы перелететь через водопад (если ты оседлал его, если же нет - то перепрыгивай это препятствие). Сразись со свиньями и двигайся вправо до тех пор, пока не появятся четыре мухи. Постарайся съесть их всех, затем лети к оередине утеса и возьми парящий над ним 1-UP. Если под тобой нет дракона, дойди до середины утеса и прыгай вправо, чтобы схватить 1-Up.

ГИГАНТСКИЙ КРАСНЫЙ СКОРОХОД столь велик, что ты даже не видишь его на экране. Вместо этого тебе приходиться сражаться с ним, глядя на происходящее его глазами. Оставайся у левого или у правого края экрана, чтобы избегать лазерных лучей, затем схвати

камень. Подожди пока скороход не выстрелит снова, и, чтобы попасть в него, сразу кидай булыжник за пределы экрана. Три удара камнем уничтожат скорохода.

УРОВЕНЬ 2: ДЫРА ВУКИ

Есть два способа истребления ХИЩНЫХ ПТИЦ, находящихся на самом краю Дыры. Можешь делать это, нанося удары ногами или превратившись в шар-разрушитель. Для этого встань у самого края экрана. Затем нажми клавишу удара кулаком, чтобы пролететь через экран и ударить птицу. Мы советуем использовать удары ногами, поскольку после них птицы будут налетать на стену, что будет приносить тебе больше очков. А также, вполне возможно, что, если число ударов будет достаточно велико, то ты заработаешь и 1 UP. (Легче наносить частые удары птицам, если у тебя есть Клюв Ворона, но об этом чуть позже). На этом уровне огромное количество птиц, так что постарайся запастись здесь жизнями для дальнейшей игры.

ЛЯГУШАЧЬИ ЛОВУШКИ - твой следующий враг. Против этих созданий можно использовать атаку Шара Разрушителя или, подобравшись к ним поближе, разбивать их ногами. Одним ударом ты можешь прикончить сразу две ловушки.

Очередные ХИЩНЫЕ ПТИЦЫ, которые тебе угрожают, называются ВОРОНЫ, и своими острыми как бритва клювами они могут перерезать веревку, на которой ты висишь. Постарайся их сбить на землю ударами ног. Некоторые вороны при этом теряют свои клювы. Подбери хотя бы один из них, и у тебя будет грозное оружие.

Когда в центре Дыры вырвутся ЭЛЕКТРОРОБОТЫ, примени Шар Разрушитель, чтобы разбить их. Постарайся сделать это с одного захода. В противном случае тебе понадобится два сильных удара, чтобы их уничтожить, а сам ты можешь пострадать от их мощных электрических дуг.

Внимательно осматривай стену: там могут быть ЭЛЕКТРОЛОВУШКИ. Когда такая ловушка появляется, можно либо резко обогнуть ее, либо использовать еще более простой способ: стараться держаться все время в центре (посередине экрана). В любом случае не теряй бдительности!

После появления электроловушек тебе опять придется встретиться с птицами и лягушачьими ловушками. Последнее препятствие, которое ожидает тебя на этом уровне, это пять электроловушек подряд. Обогни их, и перед тобой - следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3: ТУРБОТОННЕЛЬ

ЗОНА 1: Теперь твои враги - ДВЕ КРЫСЫ-БОКСЕРА. Угости их Сильным Ударом Головой или сбей их на землю и бей их Большой Ногой. Оба метода хороши.

Двигайся к нижней части острова, потом прыгай через расщелину. Прилетят два подлых КОСМИЧЕСКИХ ЗАХВАТЧИКА и похитят несколько делений с твоей Шкалы Жизни. Атакуй их, и они оставят свою добычу. Чтобы восстановить Шкалу Жизни, дотронься до украденных делений.

Захватчиков сменяют две крысы. Не дай им окружить себя. Когда расправишься с ними, направляйся вправо и прикончи двух крыс, сидящих на островах. ДЕРЖИСЬ ПОДАЛЬШЕ ОТ КРАЯ ОСТРОВА. Иначе ты рискуешь упасть с него во время проведения атаки Большая Нога.

В конце концов ты доберешься до двух СКОРОСТНЫХ ВЕЛОСИПЕДОВ. Вскакивай на любой и держись крепче: поездка будет не из легких! Здесь же находится и твой первый ОРИЕНТИР.

ЗОНА 2. Внимательно следи за правой половиной экрана, потому что именно там появятся МЕРЦАЮЩИЕ СТЕНЫ. Чтобы уклониться от них, надо переместиться на противоположную сторону дороги. Если невысокие стены все-таки встают на твоем пути, перепрыгивай их. Главное - не прыгать через них сразу же. Дай им секунду померцать, прежде чем нажмешь клавишу прыжка. Перед ориентиром находятся три невысоких стены подряд.

ЗОНА 3: Первые мостики появляются уже в самом начале Зоны. Тебе не надо прыгать на них сразу. Не нужно нажимать на клавишу прыжка, когда перед тобой очередной мостик - просто двигайся плавно и ничего более не предпринимай. Прямо перед ориентиром появляется голубая стена. Эта стена колышется в воздухе, так что перепрыгивать через нее не следует, иначе можно в нее врезаться. Хитрая штуковина!

ЗОНА 4: Здесь неожиданно появляются ГОЛУБЫЕ МОСТИКИ. Они находятся в воздухе, так что придется прыгать, чтобы их преодолеть.

КРЫСЫ МУТАНТЫ влетают в воздух и атакуют тебя. Следи за их тенями и двигайся в противоположную сторону от них. В разгар крысиной атаки появляется низкая стена, так что будь начеку. Последняя в этой Зоне стена находится перед самым ориентиром - прямо посередине дороги. Так что спустись немного ниже, чтобы не врезаться в нее.

ЗОНА 5: Чтобы избежать атак крыс в этой Зоне, держись как можно выше и двигайся вправо. После того, как ты минуешь их, снижайся и, нажимая клавишу прыжка, перепрыгивай с острова на остров. Нажимай на пульте "Вправо", чтобы иметь большее расстояние для прыжков.

ЗОНА 6: Последняя Зона этого Уровня. Ура! Уклоняйся от возникающих на пути стен и перепрыгивай через небольшие стены у самого конца Зоны. Банда крыс предпримет еще одну атаку - перед самым ориентиром, так что перепрыгивай через стены, как только они появляются перед тобой.

УРОВЕНЬ 4: АРКТИЧЕСКИЕ ПЕЩЕРЫ

ЗОНА 1: Осторожно подберись к СОСУЛЬКАМ - так, чтобы при падении они не задели тебя. Перепрыгни через стену льда и задержи скользящий КУБИК ЛЬДА. Подбери его и брось в ледяной барьер, чтобы его разрушить. Перепрыгни через соскальзывающий обратно кубик, и иди направо через то, что прежде было ледяным барьером. Там тебя ждет первый ориентир.

ЗОНА 2: Соскользни с утеса и приземлись рядом с грудой снежков. СНЕГОВИК атакует тебя, кидая снежки в следующем порядке: два - верхом, один - низом. Нагнись, чтобы избежать первых двух, подпрыгни, когда полетит третий, потом метни снежок в снеговика, и он рассыпется.

Продолжай обрушивать ледяные наросты, уничтожь второго снеговика, затем спускайся вниз. Кубик льда соскользнет на тебя сзади. Перепрыгни через него и следуй за ним вниз. Пусть кубик врежется в ледяной барьер и разрушит его. Тогда беги влево - там ориентир.

ЗОНА 3: Сбей сосульку, потом беги влево. Перепрыгни через снеговика и беги по уступу вправо. Чтобы избежать маленьких уступов, беги рядом со стеной. Когда снежок падает на тебя сверху, прыгай вверх на следующий уступ. Беги рядом со стеной и будь готов уклониться от следующего снежка. На самых верхних уступах ты обнаружишь снеговика, который скидывал на тебя снежки. Дважды ударь его, и он превратиться в груду снежков. Бросай эти снежки в ЛЕДЯНОЙ БАРЬЕР слева, чтобы обрушить его, затем беги к нему и найди ориентир.

ЗОНА 4: Перепрыгни через стену льда и внимательно смотри: не появился ли где-нибудь КОЛЮЧИЙ ЕЖ. Переберись через вторую

ледяную стену и соскользни с утеса вниз. Когда появится кубик льда, беги вдоль стены и перепрыгни через него, затем следуй за ним до самого низа. Толкни кубик, чтобы он остановился, затем ударь снеговика кулаком дважды, чтобы уничтожить его. Возьми кубик и перепрыгни через ледяную стену. Брось кубик в барьер и оставайся на самой нижней ледяной пластине. Перепрыгни через кубик, который скачет то туда, то сюда. Когда он, наконец, пробьет барьер, то беги вправо на своих перепончатых лапах так быстро, как можешь.

ЗОНА 5: Подожди пока не появится на экране желтый уступ и прыгни на него. Пригнись, чтобы в тебя не попал снежок, затем прыгай на следующий ледяной уступ. Прыгни вверх и вправо, чтобы упала сосулька, затем поверни назад влево и спрыгни на лед. Потом прыгай обратно вправо - так, чтобы оказаться между ледяными пиками и повторяй это, пока не окажешься в безопасности.

Перед каждой ледяной стеной жди, пока мимо не пролетят ТРИ СНЕЖКА, после чего перепрыгивай через стену, иди к следующей и опять жди. Не забудь пригибаться. Уничтожь снеговика, когда доберешься до него, и беги дальше. Здесь нужно быть осторожнее: пригибайся, когда летит первый снежок, и подпрыгивай, заметив второй. Разбей второго снеговика на снежки, а ими разрушь ледяной барьер.

ЗОНА 6: Увернись от кубика льда, затем падай вниз и используй подвижную площадку, чтобы двигаться вправо. Наклонись, чтобы не врезаться в коричневый сталактит. Со второй площадки можно подпрыгнуть и схватить 1-Up. Когда ты миновал все площадки, спрыгивай вниз и прыгай через ЕЖЕЙ. Миновав последнего, ударь кулаком кубик льда. Подними его и иди налево, прямо к ледяной стене. Кинь кубик в узкую щель между стеной и барьером, затем прыгай на стену. Кубик пробьет барьер, а ты, стоя на стене, будешь недосягаем для Ежа. Беги влево вслед за скользящим кубиком - там находится ориентир. Уф! Можно перевести дух.

ЗОНА 7: Здесь нет ничего сложного. Дойдя до ледяного барьера, остановись и жди, когда снеговик (он находится слева за пределами экрана) начнет кидать снежки в барьер. Пригибайся и подпрыгивай, пока барьер не рухнет.

ЗОНА 8: Прыгни на площадку и отправляйся на ней к ЖЕЛТЫМ СТЕНАМ. Стены не будут подниматься до тех пор, пока их не заденут Ежи. Встань у стены. Когда Еж толкает стену, перепрыгивай через него, и пробегай под стеной, прежде чем она опустится и раздавит

тебя. Последнее препятствие этой Зоны - падающая площадка. Спрыгни с нее прежде, чем она ударится о пики и беги направо по тоннелю. Это - конец уровня!

УРОВЕНЬ 5: ГОРОД

ЗОНА 1: Старательно уворачивайся от бревен, двигаясь вверх-вниз. Миновав их, выплывай на середину реки и, когда попадешь в водопад, прыгай вправо. В воздухе ты подхватишь 1-UP.

Теперь необходимо будет избегать ВОДОВОРОТОВ. Отправляйся на противоположную сторону реки, как только заметишь водоворот, и пропускай его. Тебе встретятся пять водоворотов, прежде чем ты достигнешь суши.

Четыре КОСМИЧЕСКИХ ЗАХВАТЧИКА нападут на тебя, как только ты пройдешь экран. Попробуй ударить хотя бы одного из них и не очень огорчайся, если потеряешь некоторое количество энергии. Вскоре появятся мухи. СКОРОХОД появится следом за Захватчиками. Когда расправишься с ним, возьми его ногу. После второго Скорохода на экране появятся две мухи. Съешь их как можно быстрее, но не слишком удаляйся вправо: может появиться БОЛЬШОЙ БЛЭГ.

Если у тебя есть нога Скорохода, то ударами загони БОЛЬШОГО БЛЭГА на самый край экрана и подолжай дубасить его, стараясь наносить удары как можно чаще. Если ему удастся подпрыгнуть в воздух, продолжай двигаться, иначе он раздавит тебя, когда приземлится. Если у тебя нет ноги Скорохода, бей кулаками. Когда Блэг повержен, иди направо и прыгай на Космическую Доску.

ЗОНА 2: Наилучший способ избежать МИН - это держаться левой половины экрана. На реке нет ни одного безопасного участка, поэтому двигайтесь вверх и вниз, когда это необходимо. Когда ты второй раз натолкнешься на резкий подъем воды, поверни направо и схвати 1-UP, находящийся в воздухе. Благополучно минуя четыре группы мин, ты завершишь уровень.

УРОВЕНЬ 6: ЛОГОВИЩЕ КАРНАХА

ЗОНА 1: Прохождение этой зоны будет для тебя праздной прогулкой. Здесь есть лишь несколько ЗМЕЙ, которые не отличаются сложностью движений, и совсем нет острых ПИК, которых следовало бы опасаться. Поднимайся на самый верх Зоны и прыгай на НАРУЖНЫЙ ПОРТАЛ.

ЗОНА 2: Здесь появляются ПИКИ, и они чрезвычайно опасны. Одно прикосновение, и ты теряешь жизнь. Держись от них подальше. Позволь ЗМЕЯМ ползти впереди тебя, а сам старайся держаться возле их туловищ. Если ты будешь находиться около змеиных голов, то будешь часто натыкаться на пики, под которыми сами змеи проползают.

ЗОНА 3: ЖЕЛТАЯ ЗМЕЯ извивается вокруг шипов, и тебе необходимо осторожнее выбирать себе место на ней. Если ты встал не с той стороны, то обязательно упадешь со змеи и ударишься об один из шипов. На самом верху Зоны четыре змеи мечутся из стороны в сторону. Перепрыгивай через змей и пики, что встречаются тебе на пути.

ЗОНА 4: Здесь ты просто должен проехаться на семи змеях, но, чтобы успешно закончить свое путешествие по этой Зоне (и Уровню), важно не забыть об одной уловке создателей игры. Оказавшись на четвертой змее, оставайся на ее горизонтальной части. Когда змея поползет вниз и ты готов будешь вот-вот свалиться с ее хвоста, прыгай направо через пики, потом прыгай еще раз и окажешься у НАРУЖНОГО ПОРТАЛА.

УРОВЕНЬ 7: АД ВОЛКМИРА

ЗОНА 1: В этой Зоне полно КРЫС И КОСМИЧЕСКИХ ЗАХВАТЧИКОВ. Начиная с этого уровня ты автоматически начинаешь наносить врагам СИЛЬНЫЕ УДАРЫ. Расправиться с крысами тебе труда не составит, но КРЫСИНЫЕ ЯЙЦА хитрее: для борьбы с ними надо использовать Сильный Удар Головой, чтобы встретить их, когда они пикируют на тебя. Увернуться от них практически невозможно.

ЗОНА 2: Чтобы выжить тебе необходимо пролетать сквозь просветы в горящих стенах. Стены надвигаются на тебя очень быстро, и единственный выход из ситуации - это запомнить, где в них дыры.

ЗОНА 3: Держись на самом верху экрана. Когда у верхней кромки экрана появится объятый пурпурным свечением ОГНЕННЫЙ ШАР, нажми клавишу "Вниз", чтобы увернуться от него, затем опять нажми "Вверх". В самой середине этой Зоны находится 1-UP, но его очень трудно достать.

ЗОНА 4: Здесь в тебя сверху и снизу летят РАКЕТЫ. Оставайся в центре экрана или в левой его половине. Таким образом ты смо-

жешь избежать большинства из них, будь готов схватить 1 UP перед тем, как появится ориентир

ЗОНА 5. Горящих стен еще больше, и движутся они еще быстрее! А-а-а-а-х!

ЗОНА 6: Последняя Зона этого Уровня. Стены появляются на правой половине экрана и на мгновение меркнут прежде чем резко сдвинуться влево. Просветы в двух последних стенах расположены далеко друг от друга (один в верхней части экрана, другой — в нижней)

УРОВЕНЬ 8: НЕЗВАННЫЙ ГОСТЬ

ЗОНА 1. Беги рядом со стеной и хватай ТРУБУ, которую будешь использовать в качестве оружия. Подпрыгни и разбей робота, затем прыгая по платформам, доберись до второго робота и уничтожь его. Чтобы спрыгнуть с платформы на уступ внизу, надо воспользоваться пружиной. Выбери момент, чтобы спрыгнуть с платформы — ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ЛУЧ простреливает отверстие в платформе

ЗОНА 2: Рядом со стеной лежит еще один металлический прут. Если он тебе нужен, возьми. Двигайся вверх и перепрыгивай через желтые шары, катящиеся на тебя, впереди - несколько пружин. Чтобы добраться до 1 UP, подожди пока отверстие в платформе не сдвинется влево. Прыгай влево, чтобы приземлиться на уступе, где находится 1-UP. Затем прыгни обратно на пружину

ЖЕЛТЫЕ ШАРИКИ можно легко разбить прутом. Если у тебя нет его, то перепрыгивай через шарики и не пытайся их атаковать. Ориентир находится на самой верхней из трех движущихся платформ

ЗОНА 3: РОБО-МАНУС - ЭТО БОСС. Он выпускает несколько пуль, делает паузу, затем снова стреляет. Нагибайся, чтобы избежать пуль, и примени на нем Сильный Удар Головой. Надо успеть нанести ему как можно больше ударов, прежде чем он начнет энергично двигаться. Когда он подпрыгнет в воздух, подходи к тому месту, где он должен приземлиться, и жди. Когда он окажется на земле, ударь его еще раз.

УРОВЕНЬ 9: СТРАНА ТРУБ

ЗОНА 1: КАТЯЩИХСЯ РОБОТОВ разбивай об потолок. Нагнись, чтобы в тебя не попали искры, которыми они стреляют в тебя. Расправившись со вторым роботом, хватайся за ось пропеллера и лети

вниз по шахте. Уворачивайся от пик! Уничтожь двух роботов, затем следуй за течением вверх и влево. Прокатись на другом пропеллере, затем отправляйся направо

ЗОНА 2: Чтобы пробраться через эту Зону, тебе придется убегать от ЧЕТЫРЕХ ШЕСТЕРЕНОК, которые будут преследовать тебя в трубах. Вот что ты должен будешь делать, когда сойдешь с траектории каждой из шестеренок. ШЕСТЕРЕНКА 1 — стой рядом со стеной, блокируя проход, и шестеренка упадет в яму с водой. ШЕСТЕРЕНКА 2 — когда выбежишь из комнаты, подожди немного и прыгай вверх, шестеренка разобьется о стену. ШЕСТЕРЕНКА 3 — прыгни против течения, потом прыгни у стены, и шестеренка упадет в яму. ШЕСТЕРЕНКА 4 — прыгни в нишу над последней стеной, и шестеренка покатится дальше

ЗОНА 3. Большая часть этой Зоны находится под водой. Чтобы плыть в воде, используй клавишу прыжка, а чтобы атаковать АКУЛ и ЭЛЕКТРИЧЕСКИХ УГРЕЙ — клавишу кулачного удара. Помни, ты находишься в воде, поэтому не бойся падений. В самом конце Зоны находится 1-UP. Не пропусти его.

ЗОНА 4: Ты должен убежать еще от двух шестеренок, но на этот раз это нужно сделать под водой. Когда ты приблизишься к концу траекторий обеих шестеренок, нырни в яму с пиками, и шестеренка пройдет мимо. Плыви аккуратно, чтобы не задеть пики.

ЗОНА 5: В самом ее начале находится 1 UP. Возьми его и плыви мимо смертоносных РЕЗИНОВЫХ УТОК и ПИК. Когда доберешься до осей пропеллеров, лети вниз сквозь пики и беги прямо ко дну шахты - это конец уровня

УРОВЕНЬ 10: КРЫСИНЫЕ ГОНКИ

ЗОНА 1: Обойди ГАЗОВЫЕ СКВАЖИНЫ и направляйся вниз, пока не начнется ВЗРЫВ ЗВЕЗДЫ. Здесь тебя поджидает первая из трех крыс, с которыми тебе предстоит соревноваться. Беги вниз как можно быстрее. Падай в щели между небольшими уступами, затем резко увеличивай скорость на длинных прямых. Крыса именно на этих участках будет нагонять тебя, но она будет безнадежно отставать, когда ты будешь падать в дыры. Когда добежишь до бомбы, пни ее ногой прежде, чем это сделает крыса

ЗОНА 2: Вторая крыса бежит быстрее, чем первая, но будет не-

сколько участков, на которых ты сможешь, падая вниз, отрываться от нее. Та часть пути, где есть движущаяся платформа, таит опасность. Чтобы быстрее и безопаснее ее миновать, оставайся приблизительно на одном месте экрана.

ЗОНА 3: Третья крыса - самая быстрая и коварная. Но есть один трюк, с помощью которого ты сможешь на мгновение притормозить ее бег. Если она обгоняет тебя у самого конца уступа, примени Сильный Удар Головой. Крыса ударится о стену и побежит в обратном направлении. Лучше всего использовать этот трюк перед тем участком, где можно падать.

К концу третьей зоны ты столкнешься лицом к лицу с ГЕНЕРАЛОМ УБИЙЦЕЙ. Примени Сильный Удар Головой, чтобы заставить его двигаться, затем перепрыгни его и ударь его головой сзади. Чем больший ущерб ты наносишь ему, тем быстрее он двигается.

УРОВЕНЬ 11: ПРИЛИПАЛА ЛЕТУЧИЙ

Это бег наперегонки с ЭНЕРГЕТИЧЕСКИМ ШАРОМ. Ты бежишь по дороге, которая петляет во всех направлениях: вверх, вниз, влево и вправо. Энергетический шар замедляет движение на поворотах, но наверстывает упущенное на прямых отрезках пути, так что тебе надо быть весьма расторопным, чтобы держаться все время впереди. Использование джойстика вместо стандартного пульта очень помогает при прохождение этого уровня. Если ты выиграл гонку, энергетический шар будет описывать вокруг тебя плавные круги. Нанеси ему Сильный Удар Головой, когда он окажется достаточно близко. Чем больше ущерба ты ему нанесешь, тем быстрее он двигается, потом он начинает подпрыгивать. Тогда пускай в ход кулаки.

УРОВЕНЬ 12: РЕВОЛЮЦИЯ

ЗОНА 1: Подожди пока РОГАЧ удалится от тебя, потом прыгай на шест и, нажав клавишу "Вниз", выталкивай его из башни. Чтобы уничтожить рогача, ударь его три раза. Потом прыгай вверх на коричневые платформы и быстро перепрыгивай через желтый ШАР С ШИПАМИ. Шар катится против часовой стрелки, так что беги в том же направлении, чтобы все время держать его в поле зрения. Заберись, прыгая по зеленым платформам, на следующий выступ. На этот раз шар вращается по часовой стрелке, так что беги в этом направлении к желтым платформам. Добравшись до третьей платформы, начинай прыгать вверх-вниз, ожидая появления зеленой платформы, которая пригодится тебе, чтобы добраться до следующего уступа.

Используй пружинящие платформы, чтобы забраться на уступ. Зеленое ОБЛАЧНОЕ СУЩЕСТВО атакует тебя прямо перед ориентиром. Если у тебя есть шест, прыгай и в прыжке бей им облако. Если шеста нет, жди, пока облако само не атакует тебя, и тогда нанеси ему Сильный Удар Головой.

ЗОНА 2: Подпрыгни на пружине, и появится голодный рогач. Держись от него на дистанции и наноси удары шестом. Если у тебя нет шеста, перепрыгивай через неприятеля и атакуй его сзади. Потом отправляйся наверх, там ты столкнешься с красными ОБЛАЧНЫМИ СУЩЕСТВАМИ, которые извергают смертоносные красные пузыри. Далее ты увидишь платформы, которые вращаются вокруг башни. Выбери правильный момент! Перед самым ориентиром тебя со всех сторон атакуют чудовища. Запрыгивай на шест и жди, пока они исчезнут, затем жми на клавишу "Вниз", чтобы спуститься с шеста.

ЗОНА 3: Эта последняя и самая трудная зона в башне. Твой последний враг - желтое ОБЛАЧНОЕ СУЩЕСТВО, которое носится за тобой по башне. Прыгай как можно быстрее, чтобы не попасться ему.

ЗОНА 4: Атакуя ЧЕРНУЮ КОРОЛЕВУ, применяй Сильный Удар Головой. Атакуй ее только тогда, когда она не смотрит на тебя. В противном случае, она встретит тебя ударом своего колена. Если Черная Королева начинает вращаться, значит она вот-вот превратится в смерч. Ты не можешь ударить головой смерч, так что оставайся на другой половине экрана, чтобы избежать с ним столкновения. В конце концов Королева перестанет вращаться и опустится на землю, затем начнет вращаться опять. Когда ты одолеешь ее, она упадет вниз. За свои праведные труды ты получишь весьма непритязательный финал. 8-битовая NES версия игры имеет значительно более красивое окончание!

СЕКРЕТЫ

ПОТАЙНЫЕ ХОДЫ. В игре существует четыре потайных хода, воспользовавшись которыми ты можешь перепрыгивать вперед на два уровня. Например, ход на Уровне 1 выведет тебя на Уровень 3. Мы, однако, советуем пройти мимо потайного хода на Уровне 1, потому что на Уровне 2 можно запастись жизнями.

УРОВЕНЬ 1: Как только приземлишься, ударь головой сначала левую, а затем правую псико-свинью. Беги направо. Если будешь

бежать достаточно быстро, то на уступе возникает взрыв звезды. Прыгай в него и окажешься на Уровне 3

УРОВЕНЬ 3. Лети прямо в десятую стену мимо ориентира 6-ой Зоны и окажешься на 5 Уровне

УРОВЕНЬ 4: Запрыгни на движущуюся площадку в начале Зоны 8 и оставайся на ней, пока она проплывает по экрану, затем быстро прыгай. Если ты будешь прыгать достаточно быстро, платформа поплывет обратно, а над тобой появится взрыв звезды. Прыгай в него и окажешься на Уровне 6

УРОВЕНЬ 6: Когда первая из змей Зоны 2 начнет перемещаться вправо, прыгай вправо и ты приземлишься рядом со взрывом звезды. Прыгни в него, и ты - на Уровне 8

BLACK HOLE ASSAULT (CD)
НАПАДЕНИЕ ИЗ ЧЁРНОЙ ДЫРЫ

BIGNET **FIGHNING**

ВВЕДЕНИЕ

Эта игра - продолжение игры "Большая Новая Звезда", которую фирма "Bignet" выпустила в Японии на Mega-CD. В Британию она попала на 8-ми мегабитном картридже (Mega CD тогда еще не использовались в Великобритании. Эта игра с многочисленными схватками роботов, в которой ты управляешь одним из десятка роботов и ведешь войну на планетах и астероидах солнечной системы. У этой игры весьма достойные анимация и звуковое сопровождение. В игре есть вариант для одного игрока - приходится сражаться с восемью противниками, мастерство которых возрастает (и в качестве вознаграждения тебе после каждых двух выигрышей дается продолжение, и для двух - когда ты можешь ввести программу в одного из роботов

СТРАТЕГИЯ

Мы указываем, какого робота и на каком этапе тебе желательно выбирать, но ты, конечно, можешь поступать и по собственному усмотрению. Стратегия, которую мы рекомендуем, от этого не изменится (хотя у двух роботов совершенно разные способы атаковать, так что тебе нужно будет поэкспериментировать)

Нажми кнопки "Вниз" и "А" сразу, как только ПРОТИВНИК ПОД-

НИМАЕТ ТЕБЯ, чтобы бросить, и держи их до тех пор, пока не упадешь. Тогда ты приземлишься на ноги и никакого ущерба тебе нанесено не будет.

УДАР НОГОЙ В ПРЫЖКЕ ИЛИ ПОЛЕТЕ - очень эффективен в варианте для одного игрока. Хорошенько потренируйся в его применении, потому что это будет твоим коронным приемом при атаках вражеских роботов (включая последнего).

ОПЕРАЦИЯ "ЧЕРНАЯ ДЫРА"

ЭТАП 1 (STRS1): Выбери своим роботом CYQUEST и применяй удар ногой в прыжке-полете практически везде. STRS1 - робот медлительный и этот прием почти наверняка гарантирует победу над ним.

ЭТАП 2 (URCHIN): Выбери CYQUEST своим роботом. Применяй удары ногой и здесь, но этот прием менее эффективен, чем в случае STRS1, потому что URCHIN двигается быстрее.

ЭТАП 3 (THUG501): Выбери CYQUEST и, чтобы лишить противника маневренности, используй артиллерию дальнего действия. Если он атакует, уворачивайся в прыжке. С помощью удара ногой с ним расправиться труднее, так как он всегда атакует, когда ты прыгаешь.

ЭТАП 4 (THORAXE). Выбери CYQUEST. Против THORAXE бесполезно применять броски (он всегда приземляется на ноги), а от артиллерийского огня всегда сумеет уклониться, так что удар ногой в прыжке-полете - наилучшее, что ты можешь применить. Однако, он предпочитает уходить от атаки. Поэтому лучше в его использовать этот прием после того, как он перестает вести артиллерийский огонь (после этого он на мгновение остается беззащитным).

ЭТАП 5 (GHOST WALKER): Выбери CYQUEST. GHOST WALKER использует молниеносную скоростную атаку, цель которой как можно быстрее оказаться лицом к лицу с тобой. Наилучший выход из ситуации - это держаться от него на дистанции и ждать его атаки, после которой его нужно сразу схватить и бросить.

ЭТАП 6 (LOCUST): Выбери CYQUEST. LOCUST - робот с очень развитой защитной системой. Он старательно избегает тебя и всегда уворачивается от артиллерийского огня. Чтобы выиграть сражение, надо перепрыгнуть через него и, оказавшись за его спиной, присесть и ударить ногой прежде, чем он обернется. Для такой атаки требуется достаточная быстрота и точность прыжка, но если у тебя получится, ты одержишь над противником победу с легкостью.

ЭТАП 7 (WHILPLASH): Выбери ORION. WHILPLASH крайне опасен в близком бою, но, чтобы одолеть его, тебе придется подобраться к нему как можно ближе. Прыгай и наноси ему удар ногой в прыжке, затем сразу же отпрыгивай назад, чтобы избежать ответного удара. Если у тебя достаточно энергии, ты можешь подпрыгнуть вверх и обменяться с ним ударами в воздухе. Каждый раз в ответ на твой удар ногой он будет сбивать тебя на землю.

ЭТАП 8 (MANTIS X): Выбери ORION. Прежде чем ввязаться в драку с MANTIS X, тебе надо заставить его двигаться. Используй ту же плавную атаку и жди, когда он встанет на ноги. Как только он это сделает, применяй свои удары ногой в прыжке, стараясь ударить его тогда, когда он находится в воздухе. Некоторые из твоих ударов он будет парировать своим мечом, но его энергия иссякнет быстрее, чем твоя. Когда противник будет повержен, раздастся несколько красивых взрывов и на экране появится длинный список фамилий людей, разработавших эту игру.

ОСОБЫЕ ПРИЕМЫ:

Все роботы, кроме Whiplash и Mantis X, обладают особыми приемами, о которых в описании игры ничего не говорится. Мы постараемся исправить это. Итак: "Вперед" - означает клавишу направления движения к противнику, "Назад" - означает клавишу направления от противника.

CYQUEST - Кулак-Молот: Вперед, Вниз / Вперед, Вниз, Вниз / Назад, Удар кулаком

Апперкот: Вниз, Вниз / Вперед, Вперед, Удар кулаком

ORION - Локтевой Смэш: Вперед, Вниз / Впред, Вниз, Удар кулаком

Апперкот: Вниз / Назад, Вперед, Удар кулаком.

STRS1 - Удар Головой: Вперед, Вниз / Вперед, Вниз, Удар кулаком

URCHIN - Молот-с-когтями в Прыжке: Вниз / назад, Вперед, Удар кулаком

Когтистая лапа снизу: Вниз, Вниз / Вперед, Вперед, Удар кулаком

THUG501 Удар коленом Вниз / Назад, Вперед, Вниз / Вперед, Вниз, Удар ногой.

Скользящий удар Назад (быстро) Вперед, Удар кулаком

THORAXE - Кулак-Молот (действует на дальнем расстоянии) Вперед Вниз / Вперед, Вниз, Вниз / Назад, Урад кулаком

GHOST WAKKER - Удар ногой (вращательный) Вниз Вниз / Назад, Вперед, Удар ногой.

Апперкот Вниз / Вперед Вперед, Вверх / Вперед, Удар кулаком

LOCUST - Затяжной Удар Головой Влево (на три секунды) Вправо, Удар ногой

Апперкот: Вниз, Вниз / Вперед, Вперед, Удар кулаком

СЕКРЕТЫ

НАПАДЕНИЕ ЧЕРНОГО ШАРА Войди в игру под именем AZY (не делая полной остановки) и выбери игру "Операция "Черная дыра" Ты получишь возможность сыграть в игру, которая скрыта за фасадом основной и называется "Нападение Черного Шара" Она очень похожа на старинную игру coin-op Pong, хотя есть и отличие: ты получаешь возможность стрелять в шар

НЕПОБЕДИМОСТЬ Когда появляется заголовок и меню, в выборе имен "Name Entry" запиши свое имя MUTEK, и выбери игру "Операция "Черная дыра" Твой робот не будет терять энергию независимо от энергии противника.

НЕМЕДЛЕННАЯ ПОБЕДА Войди в игру под именем BIGNET и выбери игру "Операция "Черная дыра" Во время сражения нажми START на пульте 2, и противник упадет замертво.

COBRA COMMAND (CD) КОМАНДА КОБРЫ

SEGA **FIGHT SIM.**

ВВЕДЕНИЕ

Этот Mega-CD представляет собой переработку старой игры Ты - пилот военного вертолета, и твоя задача - вести бой на протяжении десяти этапов с множеством вражеских танков, самоходных установок и другой техники Прекрасные видеокадры в этой игре выше всяких похвал, а стереозвук дает полное ощущение того, что вокруг идет настоящая война Если ты выйдешь из игры победителем, то увидишь зрелище, достойное затраченных тобой усилий

СТРАТЕГИЯ

Установи УКАЗАТЕЛЬ СКОРОСТИ в позицию "1" рекомендуемая скорость для тех, кто играет впервые.

НЕ ОБРАЩАЙ ВНИМАНИЯ НА ВТОРОГО ПИЛОТА, который выкрикивает тебе распоряжения Иногда он настолько поглощен происходящим вокруг, что дает неправильные указания или, что еще хуже, не дает указаний вообще Вместо этого внимательно следи за стрелками внизу экрана Всегда выполняй команды, на которые указывает стрелка пока она не перестанет мерцать Если этого не делать то тебе в ближайшее время грозит авария И тогда - конец игре парень!

СТРЕЛЯЙ ИЗ ПУШЕК и запускай ракеты одновременно, чтобы не терять времени на выяснение того, какие враженские цели надо по

3 Заказ 557

ражать снарядами, а какие — ракетами. Как правило, вертолеты и другие воздушные цели можно уничтожить из пушек, а наземный транспорт (танки) и наземные установки (артиллерийские орудия) - ракетами.

СЕКРЕТЫ

КОД ПРОГРАММЫ. Включите Выбор стадии игры (Stage Select) и в течение игры нажимай на клавиши А, В и С одновременно, чтобы на экране появился шестнадцатизначный код, который останавливает действие.

РЕЖИМ ТРЕНИРОВКИ И ВЫБОР ЭТАПА. Нажми START на титульной картинке, потом нажмите "Вверх", "Вниз", "Влево", "Вправо", "Вправо", "Вверх". После нажатия кнопки "Вправо" в первый раз ты услышишь взрыв, что означает, что Режим Тренировки (Stage Select) включен, и после того, как ты закончишь нажимать кнопки, включится Выбор стадии игры. Затем вызывай на экране Режим Конфигурации (Config Mode) и выбери обстановку другой сложности — Тренировка (Training). Теперь начинай игру, и когда на экране возникнут слова "Нью-Йорк Этап 1" ("New York Stage 1"), нажимай клавиши "Влево" и "Вправо" на клавиатуре. Таким образом изменится уровень. Во время игры нажимай "START", чтобы сразу оказаться в конце этапа, на котором находишься. Если ты потеряешь жизнь, автоматически включится Режим Тренировки и тебе будет дана новая попытка - с той точки, в которой ты умер.

COOL SPOT
КРУТОЙ СПОТ

VIRGIN **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Спокойно, друг! В этой игре ты управляешь действиями Крутого Спота (сообразительного маленького человечка из рекламных роликов о напитке "7 UP", на протяжении 11 уровней, где тебя ждут бесконечные прыжки, бегство и стрельба. У этой игры великолепная графика и анимация, и в ней царит такой же дух, как и в другой игре, разработанной "Virgin" — "Всемирные гладиаторы". Здесь все построено по стандартной схеме: прыгай, стреляй, собирай.

СТРАТЕГИЯ

Тебе необязательно собирать все 100% СПОТОВ на каждом уровне. 90% или около того должно хватить, чтобы ты получил 1 Up, а 85% тебе хватит, чтобы попасть на добавочный премиальный уровень, где ты всегда можешь заработать себе продолжение игры.

На ДОБАВОЧНЫХ УРОВНЯХ продолжение всегда тебя ждет у горлышка бутылки. Не забывай поглядывать на часы и отмечать, сколько времени тебе нужно на сбор Спотов.

Чем больше очков, тем больше наград. ИЩИ ВЕЗДЕ. Споты разбросаны везде и всюду. Никогда не забывай о врагах, когда вступаешь в те области, где еще не бывал. Перепрыгивай объекты и предметы — за ними может оказаться множество спрятанных Спотов.

УРОВЕНЬ 1: КОНТУЗИЯ

Поищи Спот позади бутылки из-под "7-UP" в самом начале уровня. Прыгни с бутылки "7-UP" и схватись за ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК, потом начинай прыгать вправо, чтобы хватать другие шарики и собирать Споты. Всего в воздухе 47 Спотов. Если упадешь на пляж, то можешь прогуляться влево к бутылке и прыгнуть вверх за шариком или прогуляться к самому правому краю уровня, там ты найдешь другой шарик.

В самом центре уровня стоит ПЛЯЖНЫЙ СТУЛЬЧИК. Поищи вокруг стульчика, на зеленом сиденье стульчика, за его спинкой и под локотниками. Ты можешь найти 19 шариков около стульчика и в нем самом. КРУТОЙ СПОТ находится в клетке в верхнем правом углу уровня. Хватаясь за шарики, прыгай вверх и влево, и найдешь его.

УРОВЕНЬ 2: ДАВЛЕНИЕ ПИРСА

Не упади, когда находишься в нижней части экрана, а то сразу потеряешь жизнь.

СТРЕЛЯЙ ВВЕРХ ИЛИ ВНИЗ, когда взбираешься или спускаешься по веревке, чтобы убить червей, которые могут по ней ползти.

Обычно в самом низу веревки находится КРАБ. Стреляй в него, когда ты еще висишь на ней.

Найди ДЫРЫ В СВАЯХ ПИРСА. Через них можно проникнуть в другую часть уровня. Прыгай, когда ты находишься в дыре, чтобы собрать СПРЯТАННЫЕ СПОТЫ.

СИМВОЛ "7-UP" находится на самом верху одного из канатов приблизительно посередине твоего пути по уровню. Этот символ трудно рассмотреть, так как он виден на экране не целиком. Смотри внимательно.

КРУТОЙ СПОТ В КЛЕТКЕ находится в верхнем правом углу уровня.

УРОВЕНЬ 3: ПРЫЖОК СО СТЕНЫ

На этом уровне нет символов "7-UP", но достаточно СПРЯТАННЫХ СПОТОВ за трубами.

Когда будешь прыгать за Спотами, которые находятся за колючей проволокой, делай маленькие прыжки.

Стреляя, ты можешь уничтожать кусочки СЫРА, которыми в тебя кидаются мыши.

Если ты прыгнешь слева от МЫШЕЛОВКИ - пострадаешь, если же справа от нее - тебя подбросит в воздухе, но не причинит вреда.

УРОВЕНЬ 4: ВОКРУГ ДА ОКОЛО

На этом уровне есть несколько мест, куда ты должен намеренно упасть, чтобы собрать там Споты. Первое из них - у самого правого края экрана. Подпрыгивая на больших пузырях, доберись до маленького и плыви к голове красного робота, затем прыгай вправо и хватай Споты. Ты упадешь прямо на макушку резиновой утки.

После того, как коснешься флажка-ориентира, начинай прыгать влево. НЛО накреняются, когда ты на них прыгаешь, поэтому никогда не останавливайся на них - прыгай дальше. Продолжай идти вправо, пока не доберешься до красного космического корабля. Соскользни по его правому борту, чтобы взять СИМВОЛ "7-UP". Ты приземлишься внутри маленького пузыря. Плыви обратно к космическому кораблю и продолжай совершать прыжки влево.

Когда доберешься до красного робота на левом краю уровня, прыгай влево и падай, подбирая СПОТЫ, СИМВОЛ "7-UP" И ЧАСЫ. Ты приземлишься у самого начала уровня.

Справа от третьего (и последнего) флажка-ориентира находится красный космический корабль. Соскользни по его борту, чтобы схватить СИВОЛ "7-UP", затем плыви обратно к кораблю.

Когда ты доберешься до Крутого Спота в клетке в правом верхнем углу уровня, то падай по левую сторону от робота ниже клетки и хватай два СПОТА И два СИМВОЛА "7-UP". Плыви обратно к роботу и открывай клетку.

УРОВЕНЬ 5:ВОКРУГ ДА ОКОЛО

В самом начале уровня за ботинком находятся два СПОТА.

ЗЕЛЕНЫЕ ШАРИКИ взрываются и разлетаются на куски, когда ты попадаешь в них. Либо расстреляй их, либо обойди.

Осматривай все, что тебе попадется на пути: карты, кости, пожарные машины, блоки из дерева, даже ботинки. За этим всем могут быть СПРЯТАННЫЕ СПОТЫ. Если ты не можешь подойти к блоку с одной стороны, попробуй с другой. Спускайся по лестницам пожарных машин и найдешь еще Споты.

Если ты набрал только 98% Спотов и уже добрался до Кул Спота в клетке в правом верхнем углу, не впадай в панику. Прыгай вверх и влево от клетки и обнаружишь там два спрятанных Спота.

УРОВЕНЬ 6: РЕЛЬСЫ

На этом уровне НЕТ ВРАГОВ, поэтому тебе остается только собирать Споты и открыть клетку в правом врехнем углу. Чтобы взби-

ратьея по рельсам используй небольшие прыжки. Внимательно осматривай рельсы и дно уровня: там есть Споты.

В самом начале уровня есть СИМВОЛ "7-UP" в верхнем левом углу. Почти невозможно собрать все 100 % Спотов прежде, чем иссякнет отпущенное тебе время, так что удовлетворись 85% и устремляйся к клетке. Прыгни сзади подъемника справа от клетки и подбери еще два Спота, потом уничтожь выстрелом замок на клетке.

УРОВЕНЬ 7: КАК ЗАВЕДЕННЫЙ

Этот уровень очень похож на Уровень 5: та же самая графика и Споты спрятаны в похожих местах.

Ищи ЧЕТЫРЕ ШТАБЕЛЯ БЛОКОВ в верхнем правом углу уровня (один блок, два блока в штабеле, три блока, и потом — четыре), они находятся как раз ниже Крутого Спота в клетке. Иди налево от штабелей и на маленьком уступе обнаружишь 1 UP, затем прыгай обратно к штабелям. Пройдись по средним блокам в трех- и четырехблочных штабелях — там найдешь целую кучу Спотов, затем прыгай к левой стороне клетки и подбери еще один.

УРОВЕНЬ 8: ЛОКОМОТИВ

Пройди по всем вагонам поезда, чтобы собрать Споты внутри, затем прыгай на крышу вагона и собирай Споты, разбросанные снаружи. На крыше одного из вагонов находится теннисный мячик. За ним — два спрятанных Спота. Затем прыгни на мячик и найди еще два.

В самом конце поезда (правый край уровня) находится подзарядка "7-UP".

В дальнем левом краю уровня, на один экран выше, чем паровоз поезда, находятся четыре СИМВОЛА "7-UP" (это 28 Спотов!). После того, как тебе повстречался первый флажок-ориентир, прыгай на один из НЛО у самого края левой половины экрана. Ты можешь смело падать на НЛО. Ты подберешь все символы, но тебе придется преодолеть весь путь обратно к концу поезда.

Когда ты доберешься до Крутого СПОТА В КЛЕТКЕ в правом верхнем углу, падай на НЛО, находящиеся ниже клетки, и найди символ "7-UP" и два Спота. Прыгай влево на НЛО, иначе ты упадешь туда, где поезд. Когда подберешь второй Спот, прыгай вправо и вверх обратно к клетке.

УРОВЕНЬ 9: ОБРАТНО К СТЕНЕ

ПОМНИШЬ УРОВЕНЬ 3? Если помнишь, то тебе придется испытать сильное "дежа вю", когда будешь находиться на этом уровне. Единственные новые действующие лица здесь - прыгающие молнии. Когда спускаешься по кабелю, будь внимателен! Заглядывай везде, чтобы отыскать как можно больше спрятанных Спотов (а их там очень много).

Когда ты, наконец, доберешься до Крутого Спота в клетке в правом нижнем углу, у тебя не будет достаточного количества Спотов, чтобы оказаться на ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ УРОВНЕ. Иди направо, мимо клетки, и подпрыгни на пузыре: там тебя ждет множество Спотов (некоторые - спрятаны). Бери, не стесняйся.

УРОВЕНЬ 10: ДОК И РОЛЛ

Прыгай на гвозди в самом начале уровня и ты найдешь символ "7-UP". Этот уровень очень похож на Уровень 2, поэтому можешь смело применить знакомую тебе стратегию. Крутой Спот в клетке находится в правом врехнем углу.

УРОВЕНЬ 11: ПАТРУЛЬ НА ВОЛНАХ

Большая часть СПОТОВ этого уровня находится в воздухе. Хватайся за воздушные шары, и они полетят и доставят тебя прямо к Спотам. Это лучше, чем прыгать за ними.

Осмотри стул, там могут быть спрятаны Споты. Два СПРЯТАННЫХ СПОТА находятся под банкой из-под "7-UP", лежащей под стулом, а также под банкой, которая стоит справа от стула.

Еще два СПОТА СПРЯТАНЫ за бутылкой "7-UP" справа от клетки.

Когда завершишь этот уровень, тебе покажут небольшой мультик. Ты увидишь одиннадцать Крутых Спотов, которых ты спас, потом наступит черед титров и слов благодарности, адресованных людям, участвовавшим в создании игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УРОВНИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ 1 (U). Запрыгни на самый верх бутылки и найдешь букву U. С левого и правого края бутылки, у самого ее верха, находятся часы. Надо получить и те, и другие, чтобы тебе хватило времени собрать все Споты и символы "7-Up". Удачи тебе.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ 2 (N). Прыгай на самый верх бу-

тылки и хватай часы, потом прыгай к правому краю бутылки и найдешь букву N

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ 3 (C). Здесь впервые появляются мины. Расстреливай их. Прыгай в маленькие пузырьки. Находясь в них, ты какое-то время можешь подниматься вверх. Ищи часы в левом верхнем углу бутылки и у правого края бутылки. Буква "C" находится в правом верхнем углу

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ 4 (O). Буква "O", окруженная минами, находится в левом верхнем углу бутылки. Одни часы находятся ниже буквы "O", а другие в правом верхнем углу

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ 5 (L). Чтобы добыть букву "L", тебе надо допрыгнуть до середины, а потом до верха бутылки, затем упасть сквозь мины. Часы находятся по левую и по правую стороны бутылки; и те, и другие - на полпути вверх

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ 6 (A). В левом верхнем углу бутылки находятся двое часов. Буква "A" - в правом верхнем углу, чуть ниже двух пузырей и нескольких мин. Сделай так, чтобы пузыри лопнули, и направляйся к букве "A". Для этого надо обойти мины сначала слева, потом - справа

ECCO THE DOLPHIN
ДЕЛЬФИН ЭККО

SEGA **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Это, вне всяких сомнений, наиболее уникальная игра для "Mega Drive", в которую тебе когда-либо приходилось играть. Отчасти это "имитатор дельфина" и отчасти action/adventure game. Ты управляешь дельфином, которого зовут Экко. Он ищет свою стаю. Графика бесподобна, особенно изображение самого Экко, которое было получено с помощью цифровых преобразований с кинопленки, на которой запечатлен настоящий дельфин. Здесь более чем двадцать уровней, а трудности, которые тебя ожидают, автоматически регулируются в зависимости от того, насколько хорошим (или плохим) игроком ты являешься. "Экко" предоставляет много неожиданностей даже для хороших и опытных игроков

СТРАТЕГИЯ

Для того, чтобы посмотреть на карту, используй ГИДРОЛОКАТОР. С каждым уровнем сложность игры возрастает, поэтому очень важно знать о том, где ты уже был и куда направляешься, а без карты это практически невозможно.

Всякий раз, когда тебе преграждает путь ГЛИФОВЫЙ БАРЬЕР, тебе нужно найти такой Глиф, который дает тебе возможность пройти сквозь Барьер, использовав Гидролокатор. Поиски подобных Глифов - это ключ к прохождению всей игры

Найди РЫБ И ТЕХ КТО В РАКОВИНАХ и запомни где они обитают на каждом из уровней Это тебе пригодится, когда нужно будет восстанавливать энергию Тебя ждут немалые потери на пути а недостаток воздуха может привести к смерти.

ПЕРВЫЕ ПЯТЬ УРОВНЕЙ в игре самые трудные, и большинство игроков если им удастся пройти их, без особых проблем пройдут и дальше Поэтому здесь даются подробные указания только для игры на первых уровнях, а для всех остальных - лишь общие советы.

Когда ты нажимаешь КЛАВИШУ "В" ЧТОБЫ ПОПОЛНИТЬ ЗАПАСЫ ЭНЕРГИИ, это требует некоторого времени и ты не можешь сразу плыть дальше. Нажми на клавишу "С" сразу же после того, как нажал "В", и эта задержка будет устранена

РОДНОЙ ЗАЛИВ

Поговори с несколькими дельфинами на языке своей песни, затем воспользуйся клавишей "С" чтобы набрать скорость и ВЫПРЫГНУТЬ ВЫСОКО В ВОЗДУХ Если тебе удастся прыгнуть достаточно высоко экран вспыхнет и все морские существа включая и твою стаю дельфинов - выбрасываются из океана Когда ты упадешь обратно в воду, плыви направо и вниз Ты найдешь там тоннель, ведущий к следующей зоне уровня Теперь начнутся приключения

Поговори со встречным дельфином и получи у него информацию Плыви вправо и перепрыгивай через остров, потом плыви вниз и влево в тоннель Потом направляйся левее и прыгай через скалу Продолжай двигаться влево к ПЕРЕСЕЧЕНИЮ тоннелей Плыви вниз (воспользуйся своим электрическим зарядом, чтобы уничтожить МЕДУЗУ) прямо к пересечению и опять вниз Плыви вправо к следующему пересечению, и найдешь там Глиф и касатку.

Коснись Глифа и поговори с КАСАТКОЙ Прежде чем уплыть она расскажет тебе о Большой Воде (Big Blue) Теперь выплывай из тонneля и возвращайся к открытой воде Плыви мимо стаи медуз направо потом опускайся и ищи Глиф Облучи его Гидролокатором и заплывай в тоннель, чтобы проникнуть в Нижние Пещеры.

НИЖНИЕ ПЕЩЕРЫ

Коснись Глифа и быстро плыви по пересечению - так, чтобы течение не бросило тебя вниз, на острые выступы Воспользуйся Гидролокатором перед очередным Глифом и плыви влево к СТЕНЕ ИЗ РАКУШЕК которая возникнет у тебя на пути Воспользуйся зарядом и очисти себе дорогу вверх и влево, к Глифу Воздействуй на него Гидролокатором Рядом с ним находится Восьминогий-осьминог, с

которым тебе предстоит встреча позже

Плыви вправо мимо раковины и ныряй в узкий тоннель Поднимайся по нему вверх, чтобы глотнуть воздуха в воздушном кармане затем возвращайся вниз и направо к пересечению Плыви вверх и вправо и воспользуйся своим зарядом когда тебя вынесет течением прямо на РЫБУ-ИГЛОБРЮХА В конце тоннеля тебя ждет Глиф Коснись его потом поворачивай налево и борись с течением Оставь тоннель позади и направляйся к ракушке мимо которой плыл раньше

Столкни РАКУШКУ с уступа и толкай ее прямо на скалистую стену Ныряй в тоннель и продолжай двигаться пока не доберешься до воздушного кармана Глотни воздуха плыви направо и воздействуй на Глиф Гидролокатором Продолжай двигаться прямо к следующему воздушному карману и наконец тебя ждет очередной Глиф Но ты не можешь пройти сквозь него, по крайней мере, пока.

Плыви вверх и медленно двигайся мимо ВОСЬМИНОГОГО Если будешь торопиться он ударит тебя своим щупальцем Если ты серьезно ранен плыви обратно в тоннель и ищи Того Кто в Раковине рядом с Глифом (тем самым Глифом, мимо которого ты плыл раньше) Примени против него Гидролокатор и лови пузырьки, которые тебя исцелят затем возвращайся обратно к Восьминогому и попытайся проделать то же самое еще раз

Как только ты пробрался мимо ВОСЬМИНОГОГО, плыви влево к Глифу и коснись его затем возвращайся к Восьминогому и проплыви мимо него снова Воздействуй на Глиф и плыви вниз и налево в тоннель. Аккуратно продвигайся мимо острых выступов и продолжай двигаться влево к Глифу Коснись его и выплывай из тоннеля Потом - вверх и вправо воздействуй на Глиф Гидролокатором и плыви по тоннелю к Вентиляционным отдушинам

ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ОТДУШИНЫ

На этом уровне В ЛОВУШКАХ НАХОДЯТСЯ ТРИ ДЕЛЬФИНА двух будет легко найти, но третий находится в тоннельном лабиринте

1-Й ДЕЛЬФИН. В самом начале уровня плыви вниз и направо Столкни налево с уступа камень, и следуй за ним вниз пока не достигнешь дна Ныряй в тоннель слева и следуй по нему пока не найдешь дельфина Плыви чуть впереди него пока он не последует за тобой Затем поверни направо и позволь течению вынести тебя на поверхность Плыви вверх и влево а потом оставь дельфина с его другом

2-Й ДЕЛЬФИН. Плыви близко к поверхности воды перепрыгивая через островки, пока не упрешься. Теперь ныряй вниз и столкни

КАМЕНЬ с уступа. Следуй за ним вниз до второго тоннеля слева и ныряй в него. Коснись Глифа и плыви прямо по течению. Столкни камень опять и, на этот раз, следуй за ним, пока не увидишь Глиф. Воздействуй на Глиф Гидролокатором и плыви вместе с дельфином по тоннелю вниз. Заставь его следовать за собой и приведи его к друзьям.

3-Й ДЕЛЬФИН. Плыви вниз к камню и очень осторожно столкни его с уступа. Следуй за ним вниз до четвертого тоннеля справа и ныряй в него. Продолжай плыть, пока не встретишь течение, которое потащит тебя вверх. Плыви влево и глотни воздуха в воздушном кармане, затем поворачивай вправо и столкни камень с уступа. Следуй за ним до первого тоннеля слева. Плыви влево и коснись Глифа. Затем возвращайся направо, и течение понесет тебя вверх к камню на уступе. Изловчись и столкни его вниз и следуй за ним до самого дна. Затем плыви направо, в тоннель.

С этого момента продолжай плыть по тоннелю. Используй Гидролокатор на Глифах. Таким образом ты сможешь проходить через те из них, которые преграждают тебе путь. Тебе также придется преодолеть несколько стен из ракушек; воспользуйся для этого своим зарядом. Когда найдешь дельфина, отведи его к друзьям.

Настало время проститься с этим уровнем! Плыви как можно дальше вправо и воспользуйся камнем, чтобы спуститься туда, где оказался второй дельфин. Нырни в тоннель чуть выше того места, где находился дельфин, и плыви прямо к выходу из этого уровня (ты можешь выйти из уровня и до того, как спасешь всех троих дельфинов, но делать этого не следует).

ЛАГУНА

Это еще один уровень типа "спасение трех дельфинов", но только более трудный, чем предыдущий. Здесь "застревает" большинство игроков, так что прочти описание внимательно.

1-Й ДЕЛЬФИН. С самого начала плыви налево, перепрыгни через два островка и плыви вниз и влево, чтобы найти ракушку. Следуй за ней, пока она будет скользить вниз и пробивать скалу. Плыви мимо острых уступов. Коснись Глифа, который тебе встретится, затем плыви вверх и направо. Появится КОЛЬЦО ЗВЕЗД. Используй Гидролокатор, чтобы столкнуть кольцо влево, затем вверх и прямо на валун, чтобы уничтожить его. Поднимайся вверх, потом плыви вдоль поверхности и найдешь маму-дельфина.

2-Й ДЕЛЬФИН. Плыви влево и перепрыгни один островок, потом спускайся вниз, мимо АКУЛ, там найдешь второго дельфина. Плыви

обратно вверх и прямо к МАМЕ-ДЕЛЬФИНУ.

3-Й ДЕЛЬФИН. Плыви влево и перепрыгни через один островок, затем спускайся к тоннелю справа. Ныряй в тоннель и уничтожь ракушку. Теперь плыви вниз и направо, пока не найдешь кольцо звезд. Гидролокатором отбрось их налево и вверх, мимо острых уступов, затем прямо на осьминога, и на камень, чтобы разрушить его. В конце концов, плыви прямо по тоннелю и используй Гидролокатор на Глифе, который ждет тебя в самом его конце.

Плыви направо и глотни воздуха в воздушном кармане, затем Гидролокатором воздействуй на Того, Кто в Раковине, чтобы излечиться от тех ран, которые могли быть тебе нанесены. Теперь отправляйся вниз, потом влево на пересечении тоннелей, далее вниз и влево. Там найдешь дельфина. Возвращайся с ним к маме-дельфину.

Плыви влево и перепрыгни остров, затем ныряй вниз и плыви мимо акул к тоннелю справа. Плыви по тоннелю к осьминогу, и отправляйся к тому воздушному карману, где уже был прежде. Сделай глоток воздуха, воспользуйся Тем, Кто в Раковине, чтобы залечить раны, затем опускайся на дно. Обогни слева ЩУПАЛЬЦА и столкни раковину налево с уступа - так, чтобы она проломила каменную стену внизу.

Плыви в образовавшуюся брешь, затем ныряй в узкий тоннель. Воспользуйся своим зарядом, чтобы бороться с течением, и направляйся влево. У тебя на пути находится Тот, Кто в Раковине, воспользуйся им, чтобы восстановить свои силы, затем продолжай плыть налево к воздушному карману. Глотни воздуха, затем плыви влево и вверх, там увидишь КОЛЬЦО ЗВЕЗД. Толкай кольцо вниз и влево к тоннелю, затем еще влево. Кольцо пробьется сквозь скалы в самом конце тоннеля.

Ну, почти все! Плыви направо и вверх, затем используй свой заряд, чтобы плыть вверх и уничтожать ПАДАЮЩИЕ РАКОВИНЫ. Продолжай плыть вверх, и очутишься на следующем уровне.

ВОДОРАЗДЕЛ

Плыви направо и ищи камень. Столкни его с уступа влево и следуй за ним до самого дна шахты. Быстро ныряй в тоннель, затем толкай РАКОВИНУ прямо в каменную стену. Плыви влево и ищи другую раковину, под которой находится стена из ракушек. Отсюда направляйся влево, течение вынесет тебя наверх. Плыви вправо и коснись Глифа (не забудь про глоток воздуха в воздушном кармане).

Плыви обратно к РАКОВИНЕ (используй свой заряд, чтобы бороться с течением) и столкни ее с уступа влево, так чтобы, упав, она пробила каменную стену. Проплыви сквозь стену и следуй вдоль

тоннеля до пересечения. Поднимись в месте пересечения вверх, глотни воздуха в воздушном кармане и отправляйся обратно вниз и направо. Воспользуйся Гидролокатором, чтобы убрать Глиф со своего пути.

Плыви вверх и направо к тоннелю, в котором обитают МАНТЫ (Манта - морской дьявол). Плыви направо до конца тоннеля и найдешь там кольцо звезд и Того, Кто в Раковине. Используй свой Гидролокатор и лови пузырьки, которые излечат тебя от ран. Затем примени Гидролокатор, чтобы отбросить кольцо налево, сквозь косяк мантов. В конце тоннеля направь кольцо вниз и влево, а потом - прямо на каменную стену. Если ты не поторопишься, то кольцо исчезнет, так что не теряй времени.

Плыви вдоль стены; затем опускайся вниз и направо, в узкий тоннель. Потом - вправо и вверх, к воздушному карману, затем - вниз и вправо, пока не окажешься на открытом пространстве. Пересекай его и направляйся вверх, пока не увидишь маленький тоннель с кольцом звезд внутри. Гидролокатором направь их вниз по тоннелю, а затем прямо на каменную стену.

Направляйся сквозь открытое пространство вверх, к воздушному карману, затем вниз и влево, к открытому пространству. Плыви вверх и следуй по тоннелю выше и выше, пока не достигнешь поверхности океана и не увидишь СТАЮ ДЕЛЬФИНОВ! Теперь направляйся влево и найдешь Глиф и касатку. Поговори с касаткой и коснись Глифа. Потом отправляйся обратно и ищи Глифовый Барьер. Он находится ниже дельфинов. Воспользуйся Гидролокатором, чтобы расчистить себе путь, затем направляйся вниз и вправо. Там найдешь выход в Открытый Океан.

ОТКРЫТЫЙ ОКЕАН

Оставайся в самом низу экрана и плыви быстро вправо, используя свой заряд, чтобы уничтожать АКУЛ, встречающихся на твоем пути. Поднимись к поверхности, чтобы глотнуть воздуха, затем возвращайся обратно вниз и продолжай свой путь. Тебе потребуется приблизительно минута, чтобы на полной скорости добраться до начала Зоны Льда.

ЗОНА ЛЬДА

Фантастическая графика будет наградой тому, кто сумел добраться до этого уровня. Берегись ОГРОМНЫХ КРАБОЧУДИЩ. Они умеют убивать и могут причинить немало вреда.

На этом уровне только ДВА ГЛИФА. Чтобы найти первый, прыгни влево и вверх, прямо на лед - ты начнешь скользить влево. Перепрыгни первую полынью и нырни в следующую. Плыви вниз и влево, там найдешь Глиф, затем возвращайся обратно к открытой воде. Прыгай влево и вверх и скользи к следующей полынье. Поешь рыбы, чтобы восстановить силы, затем прыгай вправо и вверх. Скользи по льду направо до упора, затем плыви вниз и влево - прямо к Глифовому Барьеру. Пусти в дело Гидролокатор и нырни в тоннель. Ты попадешь в Опасные Воды.

ОПАСНЫЕ ВОДЫ

Прыгай на лед и скользи влево к полынье, затем плыви вниз, к Глифу. Тебе придется миновать несколько групп ДВИЖУЩИХСЯ ЛЬДИН. Не попадай в пространство между льдинами - они могут раздавить тебя.

Коснись Глифа и плыви обратно к полынье. Скользи по льду налево и найдешь небольшой косяк рыб. Закуси ими и прыгай обратно на лед. Скользи по нему вправо до последней полыньи, затем нырни вниз и плыви до открытого пространства, где плавают льдины. Поднимайся наверх сквозь льдины, Гидролокатором вскрой Глифовый Барьер, и поднимайся вверх - ко входу в Холодные Воды.

ХОЛОДНЫЕ ВОДЫ

Плыви вниз, налево и затем вверх, в узкий тоннель с сильным течением. Плыви против течения и прыгни влево и вверх на лед. Скользи по нему влево, пока не найдешь Глиф, потом скользи обратно, вправо. Перепрыгни через полынью, потом через три острых выступа, и падай в следующую полынью. Плыви вниз к Глифовому Барьеру и облучи его своим Гидролокатором. Отсюда совсем немного до Большой Воды. Чтобы найти наиболее подходящий выход, скользи по льду до крайней правой полыньи.

ОСТРОВНАЯ ЗОНА

Это не очень сложный уровень, он просто очень обширный и здесь очень трудно находить Глифы. Пользуйся почаще КАРТОЙ, чтобы не запутаться. Обрати внимание на СТРЕЛКУ НА КАРТЕ, которая указывает проход к Глубинным Водам.

ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ

Плыви вниз сквозь сеть тоннелей и найдешь ОГРОМНОЕ СУЩЕСТВО, ПОХОЖЕЕ НА КРУТЯЩИЙСЯ ШАР, которое называется Астеритом. Оно пошлет тебя в Атлантиду (сюжет усложняется!). Чтобы выбраться из среды обитания Астерита, направляйся влево и продолжай двигаться, пока не окажешься в Мраморном Море.

МРАМОРНОЕ МОРЕ

Воспользуйся зарядом, чтобы прорваться через ЖЕЛТЫЕ ЦЕПИ.

Облучи Гидролокатором СТАТУЮ, и на несколько секунд станешь непобедимым. По истечении этих секунд у тебя будет полный запас сил и воздуха. Спокойней!

На Кольцо звезд можешь внимания не обращать, если, конечно, не захочешь уничтожить КРИСТАЛЛЫ, снующие вверх-вниз в тоннеле.

БИБЛИОТЕКА

На этом уровне множество Глифов, в которых содержится информация, оставленная атлантами. Облучи Гидролокатором все Глифы, чтобы узнать, кто похитил твою стаю и почему атланты оставили город.

Чуть позже на этом уровне тебе придется двигать камень через несколько препятствий. Подплыви к камню снизу и тихонько поднимайся наверх, удерживая кирпич на носу. Плыви вверх, пока камень не соскользнет вправо. Чтобы перетащить его через последний холм, используй заряд.

ГЛУБИННЫЙ ГОРОД

Прежде чем начать путешествие по этому уровню, тебе необходимо перепрыгнуть через ОГРОМНУЮ СТЕНУ СПРАВА. Воспользуйся клавишей "C", чтобы развить скорость, а прежде чем выскочить из воды, нажми "B", чтобы обеспечить еще большее ускорение. Если ты преодолел стену, то весь остальной путь на этом уровне не представляет сложности. Не забывай облучать Гидролокатором статуи, которые дают тебе непобедимость.

ГОРОД ВЕЧНОСТИ

ЧЕРЕЗ ЭТОТ ГОРОД ЕСТЬ ДВА ПУТИ: длинный и короткий. Пер-

вый путь не представляет никакого интереса, за исключением нескольких почти невыполнимых прыжков. Поэтому мы советуем выбрать короткий путь. Начни прохождение этого уровня с путешествия по тоннелю. Двигайся по нему, пока не увидишь другой тоннель, уходящий вверх и вправо. Плыви по нему вверх и облучи статую Гидролокатором, затем отправляйся назад и попадешь в большую камеру (которая была заблокирована стеной, пока ты не облучил Гидролокатором статую).

Вплывай в круг и будешь телепортирован в новое и удивительное место.

Плыви вверх и облучи обе стороны странного механизма. Твой луч включит машину и она отправит тебя на Пляж Юрского периода.

ПЛЯЖ ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Плыви влево, к Глифу, и облучи его Гидролокатором, чтобы узнать новую песню. Подпрыгни в воздух и спой песню, чтобы позвать ПТЕРАНОДОНА.

Продолжай подпрыгивать, пока птеранодон не появится и не схватит тебя. Он отнесет тебя к следующему этапу этого уровня.

Плыви вниз к кратерам вулканов и ищи те, из которых поднимаются ПУЗЫРЬКИ. За ними находятся потайные ходы. Сначала отправляйся в кратер справа и найдешь там Глиф. Потом проникни в тот, что слева. С этого момента проблем у тебя больше не будет.

ПРУД ПТЕРАНОДОНОВ

Прыгай влево через остров, облучи Гидролокатором Глиф, затем прыгай в воздух и включи Гидролокатор, чтобы позвать птеранодона. Он отнесет тебя влево. Дальше легко. ГЛИФ спрятан в кратере. Спустись на дно тоннеля (пользуйся картой!) и найдешь его. Там еще есть Глиф, которого тебе надо коснуться (чтобы потом пройти через Глифовый Барьер, воспользовавшись гидролокатором) и который нужно облучить гидролокатором (чтобы получить временную непобедимость).

РОДНОЙ ПЛЯЖ

Здесь есть еще один спрятанный Глиф, на этот раз — за стеной. Воспользуйся картой, чтобы найти его. В остальном - ничего сложного.

4 Заказ 557

КРУЖОК ТРИЛОБИТОВ

Перепрыгивай остров и плыви вниз к морскому коньку. Атакуй его, потом быстро плыви обратно, чтобы избежать столкновения с маленькими морскими коньками, которыми он будет плеваться в тебя. Но его можно и не атаковать, просто проплыви над его головой, потом воспользуйся Гидролокатором и коснись Глифа.

Выход из этого уровня находится в воздухе. Прыгай в воздух и буквально влетишь в следующий уровень: Темные воды.

ТЕМНЫЕ ВОДЫ

На этом уровне находится очень важный ГЛИФ, ДАРУЮЩИЙ НЕПОБЕДИМОСТЬ. Найди его и пользуйся им почаще.

Тебе не нужно облучать Гидролокатором первый из Глифовых Барьеров, стоящих между тобой и Астеритом. Просто плыви через узкий тоннель над двумя острыми выступами и пробирайся влево и вниз, к Глифу, который даст тебе возможность пройти сквозь второй Барьер. Воздействуй на него Гидролокатором, потом плыви вверх и через стену в камеру ЗЛОГО АСТЕРИТА.

Чтобы убить Астерита, используй свой заряд на ЧЕТЫРЕХ ШАРАХ ОДНОГО ЦВЕТА. Держись по левую сторону от Астерита и двигайся вверх-вниз, чтобы не попасть под его электрический луч. Одна попытка – четыре шара. Тебе надо столкнуть четыре одноцветных шара подряд. Например, если ты столкнешь 3 коричневых, а затем – зеленый, то далее тебе надо будет столкнуть еще 4 зеленых. Уничтожишь Астерита и окажешься на следующем уровне.

ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ

Плыви вниз к Астериту, и КОСНИСЬ МЕРЦАЮЩЕГО ШАРА, чтобы восстановить энергию. Плыви влево, чтобы выбраться из камеры, и продолжай плыть в этом направлении к Городу Вечности.

ГОРОД ВЕЧНОСТИ

Вспомни, что ты здесь уже был, поэтому плыви к машине времени и воспользуйся ею, чтобы вернуться к началу игры. Прыгай высоко в воздух и тебя затянет в вихревой корабль.

ТРУБА

Этот уровень короткий, но сложный. Здесь много ЭЛЕКТРИЧЕСКИХ

ЛУЧЕЙ И БАРЬЕРОВ, которых надо избегать. Барьеры наносят больше вреда, чем лучи, но их нетрудно разрушать, используя электрический заряд. Хотя, лучше, конечно, уклоняться от них. Гидролокатор используй для уничтожения плавающего мусора.

Секрет выживания в Трубе заключается в том, что необходимо дождаться того момента, когда барьеры перестанут появляться на экране. Как только это произошло, ты можешь смело отправляться к правой поверхности Трубы и плыть к концу уровня.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАШИНУ

Быстро облучай Гидролокатором ЧУЖИХ. Целься им в головы. Если ты попадешь в тело Чужого, его голова все равно будет преследовать тебя.

Держись центра экрана и жди, когда обстановка вокруг станет благоприятной, а затем действуй. В конце уровня есть несколько проходов, кончающихся тупиками, так что не торопись плыть туда.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Включай Гидролокатор сразу, как начал падать в шахту, чтобы уничтожить ЧУЖОГО наверху. Плыви влево и вниз, потом ЦЕЛЬСЯ В ГЛАЗ САМКИ ЧУЖИХ. Когда ты попадешь, самка начнет отплевываться пулями, так что держись как можно выше, чтобы их избежать. Самка также может двигаться влево и вправо. Когда она приблизится к одной из стен камеры, плыви на противоположную и стреляй в ее второй глаз. На каждый глаз требуется восемь попаданий.

Потом НАЧИНАЙ ТАРАНИТЬ САМКУ В ЧЕЛЮСТЬ, не используй заряд, когда самка засасывает ртом воду, в противном случае, ты – труп. После того как ты четырежды ударил в челюсть, она раскалывается и под ней оказывается другая. Протаранив вторую челюсть четыре раза, ты увидишь третью! На нее потребуется три твоих удара. Но не останавливайся. Продолжай таранить самку чужих до тех пор, пока она не начнет взрываться. Ты выиграл! Финальная заставка откровенно слабая: несколько сцен встречи Экко со своими друзьями и титры с именами создателей игры.

СЕКРЕТЫ

НЕПОБЕДИМОСТЬ: Введи пароль, и когда на экране появится картинка, нажми и держи клавиши "A", "B" и "C". Потом нажми и держи клавишу "START" пока не появится заставка игры (с Экко)

Отпусти все клавиши и нажми "START" чтобы начать игру. Теперь ты неуязвим и не умрешь, даже если останешься без кислорода.

ПАРОЛИ:

Эти пароли можно использовать чтобы попасть на любой уровень. Если ты воспользуешься например паролем для "Последнего Боя" и погибнешь во время его прохождения ты окажешься на уровне "Добро пожаловать в Машину".

НИЖНИЕ ПЕЩЕРЫ:	UYNAINCC
ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ОТДУШИНЫ:	FKWLACCA
ЛАГУНА:	NDRBRIKR
ВОДОРАЗДЕЛ:	HYAUGFLV
ОТКРЫТЫЙ ОКЕАН:	FNCQWBMT
ЗОНА ЛЬДА:	DWFFZBMV
ОПАСНЫЕ ВОДЫ:	QGDJRQLA
ХОЛОДНЫЕ ВОДЫ:	MCLFRQLW
ОСТРОВНАЯ ЗОНА:	UWXIOQLK
ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ:	EILQOQLC
МРАМОРНОЕ МОРЕ:	XAKUQQLS
БИБЛИОТЕКА:	FDGXQQLC
ГОРОД ГЛУБИН:	ZUVPQQLU
ГОРОД ВЕЧНОСТИ:	AABBRQLU
ПЛЯЖ ЮРСКОГО ПЕРИОДА:	PLABUNLT
ПРУД ПТЕРАНОДОНОВ:	FQREUNLI
РОДНОЙ ПЛЯЖ:	QXKIUNLX
КРУЖОК ТРИЛОБИТОВ:	OBEMUNLX
ТЕМНЫЕ ВОДЫ:	JNXPUNLA
ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ:	EQAAKNLC
ГОРОД ВЕЧНОСТИ:	ZBPIGPLD
ТРУБА:	KUVEKMLK
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАШИНУ:	SDDBKMLG
ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА:	KNLMLMLC

FATAL FURY
СМЕРТЕЛЬНАЯ ЯРОСТЬ

TAKARA **FIGHTING**.

ВВЕДЕНИЕ

Популярная Neo Geo боевая игра выпущена на Mega Drive с некоторыми изменениями. В этом есть и хорошее и плохое. Начнем с плохого: из игры были изъяты два твоих соперника (Хва Джэй и Билли Кейн). Ну, а хорошее... Во-первых, появились два других бойца, занявшие вакантные места; во-вторых, если ты решишь использовать боссов, играя в режиме двух игроков, арсенал твоих боевых приемов пополнится двумя особыми движениями.

СТРАТЕГИЯ

Внимательно СЛЕДИ ЗА ТЕНЯМИ на земле чтобы знать где находится твой противник - спереди или сзади.

Ты можешь до посинения махать руками и ногами, но если ты, действительно хочешь одержать над противником победу, то должен ОВЛАДЕТЬ СПЕЦИАЛЬНЫМИ ПРИЕМАМИ. Каждый из трех персонажей владеет своим арсеналом, состоящим из 4-х специальных приемов, которые надо выполнять, нажимая на клавиатуре клавиши в различной последовательности. Некоторые, наиболее легкие, достигаются простым нажатием одной клавиши несколько раз, другие же, посложнее, требуют точных временных интервалов между нажатием клавиш. Чтобы попрактиковаться, выбери двух игроков для режи

ма "Street Fight" ("Уличной Борьбы") и используй второго игрока в качестве боксерской груше

Когда ты почувствовал, что овладел специальными приемами, поиграй в "Champion Battle" ("Битва Чемпионов") против компьютера, начиная с простейшего уровня и заканчивая наиболее сложными, если ощутил уверенность в себе. Конечная цель - победа над компьютером на самом сложном уровне, только тогда ты можешь считать себя готовым для встречи с лучшими игроками "Смертельной ярости".

Атака лишь наполовину обеспечивает тебе выигрыш в предстоящей схватке. Защита - это способ остаться в живых. Ты победишь самых лучших, если будешь уметь вмещать во время боев надежные блоки с быстрыми ударами и специальными приемами.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ

Если ты уже овладел аркадной версией "Смертельной ярости", то можешь попытать счастья в версии "Mega Drive". Лишь один прием нуждается в дополнительном объяснении. УРАГАННЫЙ АППЕРКОТ был слегка изменен и исполнять его теперь стало легче. В версии "Mega Drive" - перевод джойстика из левого положения, через нижнее, в правое, с одновременным нажатием клавиши "Y". Остальные приемы такие же, как и в аркадной версии, но для новичков мы сделаем их обзор. Не забудь нажать клавишу, которая отмечает момент, когда ты закончил перемещение джойстика (но не секундой позже или раньше). ВСЕ ЭТИ ПРИЕМЫ ПРЕДПОЛАГАЮТ, ЧТО БОЕЦ СТОИТ, ПОВЕРНУВШИСЬ НАПРАВО

ТЕРРИ БОГАРД (TERRY BOGARD)

ОСЛЕПЛЯЮЩИЙ КУЛАК. Терри атакует выставленным вперед кулаком. Вначале держи джойстик строго вниз, затем переведи точно влево, одновременно нажав на клавишу "A"

НАКАУТИРУЮЩАЯ АТАКА. Терри лежит на полу и делает круги ногами. Держи джойстик вниз, затем переводи вверх и жми на "A" одновременно

МГНОВЕННЫЙ УДАР НОГОЙ. Держи джойстик строго вниз, потом поворачивай его влево и вверх/влево по диагонали, одновременно нажимая клавишу "B"

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ВОЛНА. Этот удар кулаком в пол посылает на твоего противника стену огня. Держи джойстик строго вниз, затем поворачивай строго вправо, нажимая клавишу "A".

ЭНДИ БОГАРД (ANDY BOGARD)

ЛЕТЯЩИЙ КУЛАК. Огненный шар, летящий в противника. То же, что ОСЛЕПЛЯЮЩИЙ КУЛАК Терри Богарда.

УДАР ДРАКОНА. Энди вращает вытянутыми руками. Держи джойстик вниз, затем поворачивай его вправо и вверх/вправо по диагонали, нажимая клавишу "A"

ВРАЩЕНИЕ ТЕЛА. Стремительнейшая атака. Держи джойстик вниз и влево по диагонали, потом быстро переводи строго вправо, нажимая клавишу "A".

МОЛНИЕНОСНЫЙ УДАР НОГОЙ. Удар ногой в воздухе. Держи джойстик вниз и влево по диагонали, затем переводи по диагонали вверх и вправо, нажимая клавишу "B"

ДЖО ХИГЭШИ (JOE HIGASHI)

ХЛЕСТКИЙ УДАР НОГОЙ. Быстрый как молния удар на уровне груди. То же, что МОЛНИЕНОСНЫЙ УДАР НОГОЙ Энди Богарда.

УРАГАННЫЙ АППЕРКОТ. Насылает ураган на твоего противника. Держи джойстик строго влево, затем переведи его вниз и далее вправо, нажимая клавишу "A".

УДАР ТИГРА. Резкий прыжок вперед с яростью тигра. Держи джойстик строго вниз, затем поверни его направо и по кругу - строго вверх, нажимая клавишу "B"

ВНЕЗАПНЫЙ УДАР КУЛАКОМ. Чрезвычайно быстрый удар кулака. Нажми клавишу "A" очень быстро и несколько раз

ГИЗ ГОВАРД (GEESE HOWARD)

ЯРОСТНАЯ ВОЛНА. Это его единственный специальный прием, которым вызывается волна огня. Держи джойстик строго влево, затем поверни его вниз и далее по кругу до положения строго вправо, нажимая клавишу "A"

МАЙКЛ МАКС (MICHAEL MAX)

АППЕРКОТ-ТОРНАДО. Похож на УРАГАННЫЙ АППЕРКОТ Джо. Держи джойстик по диагонали вниз и влево, затем поверни его вниз и далее по кругу до положения строго вправо, нажимая клавишу "A".

ПОРЫВИСТЫЙ ПРЯМОЙ УДАР КУЛАКОМ. Мишель атакует выброшенным вперед кулаком. Держи джойстик влево, затем переводи его вправо, нажимая на клавишу "A".

РИЧАРД МЕЙЕР (RICHARD MEYER)

НАБЕГАЮЩАЯ ВОЛНА. Ричард, переворачиваясь, наносит удар ногой. Держи джойстик вниз, затем поворачивай его строго вправо, нажимая клавишу "B".

УДАР ПАУКА. Повиснув на потолке, ударь сразу обеими ногами. Держи джойстик строго вниз, затем переведи его в положение строго вверх, нажимая клавишу "B".

ДАК КИНГ (DUCK KING)

ЛОБОВАЯ АТАКА В РАЗВОРОТЕ. Свернись клубком и перелети через весь экран. Держи джойстик строго влево, затем переведи его строго вправо, нажимая клавишу "A".

АТАКА ПУШЕЧНОГО ЯДРА. Свернись клубком, затем прыгай в воздух. Держи джойстик строго вниз, затем поворачивай его вправо и до положения вверх/вправо по диагонали, нажимая на клавишу "B".

ТАН ФУ РЮ (TUNG FU RUE)

ВЕРТУШКА. Удар ногой, вращаясь в воздухе. Держи джойстик вниз, затем поворачивай его влево и до положения вверх/влево по диагонали, нажимая клавишу "B".

ОГНЕДЫШАЩАЯ ЛАДОНЬ. Огонь, вырывающийся из рук. Держи джойстик строго вниз, потом поворачивай его до положения строго вправо, нажимая клавишу "A".

РАЙДЕН (RAIDEN)

ТУМАН-УБИЙЦА. Выстреливает взвешенным огненным веществом в лицо противника. Держи джойстик строго влево, затем переводи его в положение строго вправо, нажимая клавишу "A".

РАКЕТА. Внезапный бросок на противника. Держи джойстик строго вниз, затем поворачивай его до положения строго влево, нажимая клавишу "A".

БОЙ ВЕДЕТ ТЕРРИ БОГАРД

Приведенные ниже примеры помогут тебе победить в схватке с последним боссом (Гисом Говардом).

МАЙКЛ МАКС. Это один из самых серьезных противников, и первая схватка, которую ты выберешь, будет самой легкой, поскольку следующие противники будут выбираться для тебя по закону случайных чисел. Майкл применяет сразу после АППЕРКОТА ТОРНАДО ПОРЫВИСТЫЙ ПРЯМОЙ УДАР КУЛАКОМ (прыжок вперед с вытянутым кулаком) или прыгает вверх. Поставь блок против апперкота. Продолжай делать блоки против его ударов кулаком. Если он подпрыгнет, пробеги под ним, чтобы оказаться сзади и подхвати его, когда он будет приземляться. Потом быстро кидай его на землю. У Майкла есть также привычка нападать быстрыми сильными кулачными ударами и апперкотом торнадо, когда он находится на близком от противника расстоянии. Опустись на колени и поставь блок, затем ударь его ногой по ногам, когда он находится в пределах досягаемости.

РИЧАРД МЕЙЕР. Мелкие шажки вперед и удары ногой — самый эффективный ответ на большую часть его приемов, особенно когда он крутится. Он большой любитель наступать (редко использует блоки), поэтому против него наиболее эффективны приемы не очень энергичные (особенно прием ковши-удары ногой). Если ты загнал его в угол, прыгай на него и бей ногой, затем сразу же опять прыгай и снова бей ногой и так далее, как можно чаще.

ЭНДИ БОГАРД. Этот противник появляется совершенно беспорядочно в перерывах между боями. Защита — ключ к победе над Энди. Он любит часто прыгать, а это делает возможным использовать тот же прием, что был применен против Майкла. Как только он подпрыгнет, пройди под ним, чтобы оказаться за его спиной, и подхвати его, когда он приземляется, а затем быстро бросай. Сразу, как он окажется на земле, обрушь на него ЭНЕРГЕТИЧЕСКУЮ ВОЛНУ. На протяжении всей схватки ставь блоки и жди его прыжка. Можно также попробовать удары кулаком или ногой, когда он приземляется рядом с тобой после прыжка, но бросок всегда сбивает его с ног и дает тебе возможность использовать против него ЭНЕРГЕТИЧЕСКУЮ ВОЛНУ.

ДАК КИНГ. В начале раунда всегда ставь блоки. Дак Кинг почти всегда начинает с ЛОБОВОЙ АТАКИ В РАЗВОРОТЕ. Он поступает весьма нехитрым образом, в котором можно запросто найти слабое место. Пока он не начал свою любимую атаку, ставь блоки, чтобы избежать его быстрых нападений. Воспользуйся ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЙ ВОЛНОЙ, чтобы оттеснить его на самый край дорожки (следи за его тенью), затем быстро подбегай к нему и хватай его, когда он прыгнет

вперед. Кинь его на землю и посылай следующую ЭНЕРГЕТИЧЕСКУЮ ВОЛНУ, пока он поднимается на ноги. Он снова отпрыгнет на край дорожки, что позволит тебе повторить атаку.

ТАН ФУ РЮ. Лучше всего приберечь свою агрессивность именно для встречи с монстроподобным Тан Фу. Ставь блоки пока он еще мал, используя время от времени ОСЛЕПЛЯЮЩИЙ КУЛАК, чтобы атаковать его издали. В облике чудовища он не столь подвижен. Используй быстрые удары ногой в прыжке и ОСЛЕПЛЯЮЩИЙ КУЛАК. Если тебе удастся загнать его в угол, прыгай и бей его ногой, и как можно чаще повторяй этот прием.

РАЙДЕН. Наиболее эффективная атака – применение ОСЛЕПЛЯЮЩЕГО КУЛАКА сразу, как только он выпустит ТУМАН УБИЙЦУ (дыхание смерти). Внимательно следи за струей: она будет направленной, пока не вспыхнет дважды. Ты можешь спровоцировать выплеск тумана ударом кулака издали.

ДЖО ХИГЭШИ. Этот противник также появляется беспорядочно между схватками. Его первый прием, как правило, УДАР ТИГРА, от которого трудно защититься иначе, чем поставив блок. Ставь блоки во время его атак и приседай на колени. Используй удары ногой, когда он оказывается в пределах досягаемости. Если ты правильно рассчитаешь, то сможешь блокировать его УРАГАННЫЙ АППЕРКОТ и ударить его ногой, пока он будет неподвижен. Когда он отпрыгнет к краю дорожки, быстро беги к нему. Как только он прыгнет к началу дорожки, хватай его и бросай на землю (вспомни, что ты делал с Даком Кингом). Чтобы вновь опрокинуть его на землю, бей его ударом ноги в прыжке.

ГИЗ ГОВАРД. Как только ты нажмешь клавишу удара кулаком, Гиз либо пошлет на тебя АКУСТИЧЕСКУЮ ВОЛНУ, либо попытается ударить ногой в прыжке. Если он прыгнет, прыгай тоже одновременно нажимая клавишу удара ногой, чтобы ударить его прежде, чем он ударит тебя. Если он выпустил АКУСТИЧЕСКУЮ ВОЛНУ, перепрыгивай через нее и, когда будешь приземляться, бей Гиза ногой. Он будет отвечать одной из этих атак каждый раз, когда ты будешь наносить удары кулаком, поэтому ты сможешь вести бои очень эффективно и легко. Победив всех, ты увидишь неплохую концовку, в которой каждый боец будет представляться в позе победителя.

FLASHBACK
ОБРАТНЫЙ КАДР

US GOLD **ADVENTURE**

ВВЕДЕНИЕ

Главный герой игры чрезвычайно подвижен, этим он напоминает героя из "Prince of Persia", но сама игра больше похожа на "Another World", только покруче будет. Создатели игры, видимо, ярые поклонники фильмов с Арнольдом Шварценеггером - в "Обратном кадре" есть явные заимствования из них. Тебе стирают память, но ты успеваешь записать послание самому себе и позже вместе со своей памятью заносишь ее обратно в свой мозг ("Вспомнить все"). На одном из этапов ты рискуешь своей жизнью в шоу игре будущего ("Бегущий человек"). А один из твоих врагов похож на киборга Т 1000 ("Терминатор 2"). Несмотря на банальный сюжет, это вполне стоящая игра. Она состоит из семи этапов, у каждого из которых есть свой пароль.

СТРАТЕГИЯ

Чтобы выжить в этой игре, тебе необходимо в совершенстве ОВЛАДЕТЬ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ. Потренируйся в разнообразных прыжках, пока не научишься выполнять их с легкостью. Тебе придется двигаться на последних этапах очень быстро, и у тебя не будет времени на раздумья.

Есть четыре вида прыжков. ПРЫЖОК ВВЕРХ – нажатие клавиши "UP" на пульте. Если держать "UP", ты сможешь взобраться на уступ

который выше. Можно ПРЫГНУТЬ НА ДВА ШАГА ВПЕРЕД: нажми и держи клавишу "A" и нажми "UP". Это пригодится, когда будешь прыгать с уступа на уступ или перепрыгивать мины. Чтобы совершить БОЛЬШОЙ ПРЫЖОК, необходимо пробежать несколько шагов, затем нажать "UP". Последний прыжок самый сложный: если есть возможность пробежать по крайней мере четыре шага, беги и ПРЫГАЙ НА УСТУП ВЫШЕ. Для этого не отпускай клавишу "A" и нажми на пульте клавишу направления, в котором хочешь бежать, затем отпусти ее, но клавишу "A" продолжай держать. Если ты ухватился за уступ, ты можешь висеть на нем сколь угодно долго, пока не отпустишь клавишу "A". Чтобы забраться на него, нажми "ВВЕРХ", а чтобы упасть вниз, просто отпусти клавишу "A".

Чтобы воспользоваться предметом, ты должен выбрать его в своем каталоге (вызывается нажатием клавиши "START"), потом нажать клавишу "B". На втором этапе ты добавишь к своему боевому арсеналу СИЛОВОЕ ПОЛЕ (FORCE FIELD). Пока ты не пользуешься другими предметами, держи силовое поле включенным, так тебе не придется прикладывать особых усилий, чтобы задействовать его. Быстро нажав "A" и "B", ты легко включишь силовое поле на время своей стрельбы. Силовое поле появляется только на короткое время, поэтому старайся задействовать его, когда пули летят в тебя.

Более серьезным средством твоей защиты является ЩИТ (SHIELD). Ты владеешь им с самого начала игры и сохраняешь до конца. Он может спасти тебя от четырех попаданий, прежде чем станет бесполезен (его защитная энергия упадет до нулевой отметки) — тогда следующая пуля оборвет твою жизнь. Но щит не спасает тебя от падений с большой высоты. В случае гибели тебе придется либо начать этот этап сначала, использовав пароль, либо вернуться к последнему СОХРАНИТЕЛЮ (SAVE PUMP). Поэтому важно, конечно, чтобы в тебя не попадали, но куда важнее перезаряжать свой щит где только возможно. Для этой цели и предназначены ГЕНЕРАТОРЫ ЭНЕРГИИ (ENERGY GENERATORS), которые есть на каждом из этапов игры. Запоминай их местоположения, чтобы, когда снизится сопротивляемость твоего щита, ты всегда мог вернуться к ним.

ЭТАП 1: ПЛАНЕТА ТИТАН (PLANET TITAN)

Это прекрасный уровень для получения НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ. Он также идеально подходит для того, чтобы научиться решать головоломки, которые во множестве будут встречаться тебе на протяжении всей игры. Важно запомнить следующее: всегда есть способ, которым можно преодолеть любое препятствие и открыть любую дверь, так что, столкнувшись с какой-либо проблемой, подумай,

как те предметы, что есть в твоем каталоге, могут тебе помочь; или хорошенько осмотрись вокруг — ключ к решению проблемы должен быть где-то рядом.

ДРОНО-РОБОТ (DRONE ROBOT) выпускает антенну, которая улавливает твое присутствие и дает роботу сигнал к саморазрушению. Антенна также может стрелять в тебя. Если ты находишься в непосредственной близости от робота и он взрывается, ты получаешь одну пробоину в своем щите. Два наилучших способа борьбы с роботами заключаются в следующем: либо ты, оставаясь на расстоянии, приседаешь и стреляешь в антенну, когда она поднимется, либо просто проносишься мимо робота на полной скорости.

После первой комнаты отправляйся вниз (ты можешь или спрыгнуть, или, стоя на краю уступа, развернуться и начать аккуратно спускаться вниз, для чего нужно нажать "A" и "ВНИЗ" на пульте). Возьми ГОЛОКУБ (HOLOCUBE), выбери его в своем каталоге (нажми "START") и включи его (клавиша "B"). Заберись на верхний уступ первой комнаты. Беги направо (чтобы бежать, держи нажатой клавишу "A") в следующую комнату и прыгай через яму, держи нажатой клавишу "ВВЕРХ", когда выбегаешь из первой комнаты и вбегаешь во вторую). Оказавшись в следующей комнате, прыгай вниз. Еще ниже находятся дверь и охранник. Дверь должна быть открыта. Если же нет, тебе надо вернуться назад и взять голокуб, который потом следует поместить между датчиками двери. Нажми "C", чтобы вытащить пистолет (ох, и ловко ты это делаешь), затем шагни с уступа, прицелься и убей охранника. Иди налево в дверью и прыгай в следующую комнату. Будь готов к тому, что тебя ожидает.

Тебе предстоит встретиться с охранником и двумя droно-роботами. Прежде чем прыгнуть к ним и вступить с ними в схватку, иди налево, в следующую комнату, встань рядом с левой стеной и нажми клавишу "ВВЕРХ", чтобы взобраться на уступ. Поднявшись туда, присядь и подними 10 КРЕДИТОК (10 CREDITS). Прыгай вниз и отправляйся в комнату справа. Совершенно необязательно вступать в схватку с дроном, который находится прямо под тобой, тем более что с ним тяжело сражаться на узкой платформе, поэтому прыгай еще ниже и, сбежав по правому уступу, падай на землю. Вытащи пистолет, повернись налево, присядь и убей робота. Спрячь пистолет и беги налево, в следующую комнату. Лезь наверх и достань пистолет.

Иди вправо, чтобы появиться за спиной охранника в следующей комнате. Ты находишься слишком близко к нему, чтобы его застрелить, поэтому вытаскивай пистолет и бей его рукояткой пистолета (клавиша "A"). Возьми КАРТРИДЖ (CARTRIDGE). Иди налево, в следующую комнату, прыгай вниз, иди направо в следующую комнату и прыгай вниз, в следующую комнату.

Теперь ты находишься на высоком уступе. Под тобой — охранник. Встань на самый край, повернувшись налево, затем нажми и держи клавишу "А" и нажимай "ВВЕРХ", чтобы допрыгнуть до маленького уступа напротив. Повернись направо и карабкайся вниз. Достань пистолет, спрыгивай вниз и убивай охранника. Отправляйся направо в следующую комнату. Не дотрагивайся до СВЕТЯЩЕЙСЯ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНЫ, иначе тебе непоздоровится. Заберись на платформу и спустись оттуда с правой стороны. Иди направо в соседнюю комнату. Внимательно осмотри пол. Ты увидишь ВСПОЛОХИ ЭНЕРГИИ, которые убьют тебя, если ты на них наступишь. Встав перед первым, нажми и держи клавишу "А", затем нажми "UP", чтобы перепрыгнуть его. Подражай точно, чтобы приземлиться между ними и... вниз. Подпрыгивай и залезай на... Подойди к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Выбери в инвентаре щит, нажми и держи "В", чтобы поместить его в генератор. Потом выбери картридж и держи клавишу "В" нажатой, чтобы поместить его в генератор. Потом беги налево, спрыгивай с подъемника, перепрыгивай через всполохи и иди как можно дальше влево, пока не обнаружишь КАРТРИДЖНЫЙ ЗАМОК (CARTRIDGE LOCK). Воспользуйся картриджем, чтобы открыть его, затем быстро приседай и стреляй, чтобы уничтожить дроно робота. Иди налево в соседнюю комнату, спрыгивай на землю и прыгай через всполох энергии. Встань на подъемник в центре комнаты, нажми и держи клавишу "А", одновременно нажимая "ВВЕРХ", чтобы подняться на нем.

Иди налево, в соседнюю комнату. Забирайся наверх, потом еще раз наверх, налево и прыгай вниз, там найдешь КАМЕНЬ (STONE). Забирайся обратно на самый верхний уступ и бросай камень вправо. Он включит подъемник у левой стены. Подойди к подъемнику и подними ТЕЛЕПОРТЕР (TELEPORTER). Иди направо и подбери камень. Возвращайся назад и падай вниз, затем спускайся на подъемнике. Наконец-то, СОХРАНИТЕЛЬ! Подойди к левому краю подъемника, спрыгни с него и беги к СОХРАНИТЕЛЮ И... сохраняйся, сохраняйся, сохраняйся!

Помнишь, где находится ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ? Возвращайся к нему (далеко вправо). Поднимись на подъемнике, затем иди налево в соседнюю комнату, одновременно доставая свой пистолет. Чтобы убить охранника, тебе нужно выстрелить как можно быстрее. Заберись наверх. Прыгай через яму налево, затем прыгай обратно, чтобы избежать включения сенсора, который опустит подъемник к центральной платформе. Заберись на нее и подойди к ее правому краю — подъемник поедет вниз. Перепрыгни через датчики, чтобы подъемник не поехал обратно наверх. Лезь (или поезжай на подъемнике) наверх и отправляйся в соседнюю комнату. Внизу ты увидишь РАНЕНОГО ЧЕЛОВЕКА. Подойди к нему (чтобы поговорить с ним, нажми "А"). Дай ему телепортер. Возьми ИДЕНТИФИКАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ (ID CARD). Забирайся обратно наверх и иди к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕР-

ГИИ. Подзаряди щит, если необходимо. Затем возвращайся к СОХРАНИТЕЛЮ и сохранись.

Карабкайся вниз, в следующую комнату (или падай вниз — это безопасней!). Вставь идентификационную карточку в ЗАМОК ДЛЯ КАРТЫ (CARD LOCK). Прыгай вниз и стреляй в охранника. Спускайся вниз в следующую комнату, прыгай, потом спускайся еще ниже. Бросай камень как можно дальше вправо, чтобы привлечь внимание охранников, потом прыгай вниз и стреляй в них. При появлении лазерного луча падай вниз и, сгруппировавшись, катись вправо, чтобы избежать попадания в голову. Продолжай катиться в соседнюю комнату до самой стены. Заберись на нее и поговори с человеком.

Он... Самое время подзарядиться... Возвращайся к СОХРАНИТЕЛЮ. Иди направо через комнату и спускайся в следующую. Забирайся на... уступ... и падай. Застрели охранника. Воспользуйся ГЕНЕРАТОРОМ ЭНЕРГИИ, чтобы подзарядить щит. Отправляйся направо, забирайся наверх и нажимай ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ (SWITCH). Перепрыгни через сенсор, чтобы не включить светящуюся зеленую стену. Направляйся вправо в соседнюю комнату и с колена убей дроид-робота. Падай вниз и убей охранника. Подбери КРЕДИТКИ, которые лежат в центре комнаты. Иди в соседнюю. Залезай на центральную платформу и подними КЛЮЧ (KEY). Спрыгни вправо и собери КРЕДИТКИ. Иди направо в соседнюю комнату. Застрели охранника. Залезь наверх к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Осмотрись вокруг и найдешь еще несколько КРЕДИТОК. (У тебя их должно быть уже достаточно.) Отправляйся в левую комнату. Присядь и перекатись через центральный уступ. Не забудь сохраниться. Потом отправляйся вниз и направо. Там ты снова встретишься со стариком. Купи у него РЕМЕНЬ (G BELT). Надень его и падай в яму. Вот и конец этапа! Пришло время нового пароля.

ЭТАП 2: НОВЫЙ ВАШИНГТОН (NEW WASHINGTON)

Это самый продолжительный этап в игре! Отправляйся направо в соседнюю комнату, повернись влево и карабкайся вниз. Прыгай, потом поднимайся на подъемнике. Поднимись на правый уступ. Отойди как можно дальше вправо, разбегись и беги влево, прыгай и хватайся за уступ наверху (не отпуская клавишу "А", нажми в момент прыжка "LEFT"). Отправляйся в соседнюю комнату слева и забирайся наверх. Теперь - направо. В следующей комнате тебя ждет серьезное испытание. Опустившись на колено, стреляй в ДВУХ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОХРАННИКОВ, затем быстро поднимайся и снова стреляй, иначе тебе с ними не справиться. Поговори со своим старым другом ЯНОМ. Присядь на стул. (Прекрасная сцена! Сделано гораздо луч-

ше, чем концовки большинства игр!) Ты получишь СИЛОВОЕ ПОЛЕ. Включи и всегда держи его включенным, если, конечно, больше ни чем из каталога не пользуешься. В этом случае единственное, что тебе нужно будет сделать, чтобы создать вокруг себя силовое поле, это нажать клавишу "B". На мгновение оно защитит тебя от вражеского огня. Энергия поля не истощается, поэтому ты можешь пользоваться им, сколько хочешь.

Иди направо в соседнюю комнату. Подойди прямо к пропасти, повернись налево и карабкайся вниз. Падая, вытаскивай пистолет и стреляй в охранника. Возьми ВЗРЫВАТЕЛЬ (FUSE). Лезь наверх. Разбегись и прыгай влево, хватайся за уступ наверху и залезай на него. Выбери в своем каталоге взрыватель и подведи его к переключателю. Нажми переключатель. Поднимись на подъемнике. Пройди влево и нажми переключатель. Поднимись на подъемнике. По завершении игры остается абсолютно непонятным, какие цели преследует этот человек, но каждый раз, встречаясь с тобой, он говорит: "Доброе утро." Иди налево в следующую комнату и поговори с человеком на ПРОХОДНОМ ПУНКТЕ (CHECKPOINT), чтобы получить КАРТУ (MAP). Включи подъемник и спустись на нем. Чтобы воспользоваться метро, тебе надо встать справа от барьера безопасности и нажать клавишу "A", когда появится поезд. Тебя доставят на следующую станцию сабвея. Последовательность станций указана у тебя на карте. Нажми "A", когда доберешься до станции "АМЕРИКА".

Отправляйся на подъемнике наверх, потом пересядь на другой (для этого нажми на переключатель) и поднимайся еще выше. Иди как можно дальше направо, чтобы обмануть сенсор, и вызови подъемник. Отправляйся налево в бар и потолкуй с барменом. Потом — направо и поговори с Джеком. А ты еще думал, что 500 кредиток за ремень это слишком круто!

Спускайся обратно в метро и отправляйся в АФРИКУ. Поднимись на двух подъемниках и сверни налево, к АДМИНИСТРАТИВНОМУ ЦЕНТРУ. Поговори с типом, который окажется справа. Поднимись и поговори с охоанниками А, С, и, наконец, В. С боссом разговаривай вежливо. Отдай ему свою идентификационную карточку, чтобы получить РАЗРЕШЕНИЕ НА РАБОТУ. Потом возвращайся в сабвей и поезжай в ЕВРОПУ.

Поднимись на двух подъемниках и иди налево. Ты можешь сфотографироваться, вставив свою кредитную карточку в щель для монет, но полученные снимки тебе в дальнейшем не понадобятся. Пройдя еще немного влево, ты найдешь АГЕНСТВО ПО НАЙМУ. Побеседуй с мужчиной, потом иди налево к СПИСКУ ПРЕДЛАГАЕМЫХ РАБОТ.

ПОРУЧЕНИЕ 1 (доставка пакета): Воспользуйся своим разре-

шением, чтобы получить работу. Спустись на подъемнике, заряди щит и сохранись. Отправляйся в АЗИЮ.

Поднимись на последний этаж и иди направо в ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО. Поговори с дамой в будке и получи пакет. Спускайся в сабвей и отправляйся в АФРИКУ. Когда ты появишься на последнем этаже, на тебя набросится охранник. Будь готов к этому. Иди направо, найди агента по туризму и отдай ему пакет. Возвращайся в агентство по найму (Европа) и получи следующее поручение.

ПОРУЧЕНИЕ 2 (сопровождение очень важной персоны (ОВП)). Предъяви разрешение на работу и получи поручение, потом заряди щит и сохранись. Отправляйся в АФРИКУ и поднимись на подъемнике до ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ 2. Иди налево. Прыгни направо и поднимайся на подъемнике за ОВП. Иди направо в соседнюю комнату. ОВП может уйти, но ты не обращай внимания. Заберись на самый верх справа, потом спрыгивай вниз таким образом, чтобы миновать дверь. Иди направо в соседнюю комнату, забирайся наверх, перепрыгни мину. Повисни на правом уступе и падай. Проходи влево через две комнаты, найди ОВП и приведи его к этому месту. Спустись на подъемнике. Заберись на самый верх, затем прыгай вниз и застрели охранника. Подними КЛЮЧ (KEY). Перепрыгни через стену слева и воспользуйся ключом, чтобы открыть ЗАМОК (KEY LOCK). Иди в соседнюю комнату слева и будь готов выстрелить в охранника. Падай вниз и отправляйся в комнату слева. Прыгай вниз и залезь на верхний уступ. Стоя на нем, быстро стреляй в приближающуюся к тебе сферу. Отпрыгни вправо и забирайся наверх, чтобы уничтожить вторую сферу. Иди налево и иди КЛЮЧ, затем спускайся и уходи вправо. Дойдя до запертой на ЗАМОК двери, открой ее ключом. За дверью ты найдешь ОВП. Иди в комнату слева и опустись на подъемнике. Это ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР. Иди налево. Когда ОВП узнает это место, ты будешь тут же переброшен в агентство по найму. Восстанови щит, сохранись и можешь браться за следующую работу.

ПОРУЧЕНИЕ 3 (ликвидация киборга). Готовься к неожиданностям! Отправляйся направо через две комнаты и найди там человека. Покажи ему фотографию киборга. Он направит тебя в бар. Спускайся в сабвей и отправляйся в АМЕРИКУ. Поднимайся на последний этаж и иди налево в БАР. Поговори с человеком, который находится у левой стены бара, и покажи ему фото. Он направит тебя в ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1 (она расположена чуть ниже). Спустись вниз на двух подъемниках и поговори с ПОЛИЦЕЙСКИМ. Вернись в бар. Пройди налево, в смежную комнату, но будь наготове — ты будешь атакован сзади (справа) мутантом. Поговори с мужчиной. Отправляйся назад, в Запретную Зону 1 и застрели полицейского (он не мы придумали эту игру! мы в нее только играем). Полицейский воспарит в

воздух после первого выстрела, поэтому будь готов подняться и выстрелить еще раз. Подними КЛЮЧ. Вернись в бар и пройди одну комнату влево. Там найдешь ЗАМОК. Воспользуйся ключом, чтобы открыть люк в полу. Спускайся туда и сохранись. Потом спустись на один этаж и перепрыгни через пролет, который справа, затем иди в правую соседнюю комнату, присядь и стреляй в правую стену. Два охранника, один за другим, выбегут прямо под твои пули, затем убегут обратно, потом появятся вновь, и так будут бегать до тех пор, пока ты их не убьешь. Ты будешь перемещен обратно в агентство по найму. Восстанови щит и сохранись. Воспользуйся своим разрешением на работу, чтобы получить следующее поручение.

ПОРУЧЕНИЕ 4 (замена карты в генераторе мощности). Выполнение этого поручения не составит для тебя особой сложности, если, конечно, ты хорошо овладел клавишами управления. Ты должен добраться до генератора мощности не позже, чем за 90 секунд. При хорошей скорости бега ты можешь достигнуть цели, скажем, начиная секунд за 75, но тебе достаточно трудно будет найти место для карты, и, вполне возможно, что оставшиеся 15 секунд тебе совсем не помешают. К тому же, у тебя есть возможность сохраниться перед марш-броском, так что не волнуйся. ТЕЛЕПОРТЕР находится в агентстве по найму (такая округлая штука на потолке) справа от СОХРАНИТЕЛЯ и ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ. Встань под ним и приступай к делу. Взберись на стену и быстро беги направо (держи клавишу "А") через следующую комнату. Нажми и держи клавишу "ВВЕРХ", когда выходишь из второй комнаты, чтобы перепрыгнуть через опасные всполохи энергии на полу в третьей комнате. Не отпуская "А", нажимай опять "ВВЕРХ", чтобы перепрыгнуть через следующий пролет. Беги вправо до двери, нажимай переключатель, прыгай вниз и беги налево. Перекатись, чтобы избежать частиц, поджидающих тебя на пороге следующей комнаты. Перелезь стену, перепрыгни яму и перекатись под следующим препятствием. Опустись на подъемнике, затем еще на одном. Беги направо и прыгай через яму в следующую комнату. Когда вбегаешь в соседнюю комнату, держи клавишу "А". Тогда ты прыгнешь вверх и ухватишься за верхний уступ, который включает подъемник, находящийся внизу. Дождись, пока он поднимется до самого верха, затем спустись на нем вниз. Беги направо, к генератору (вся эта зона отмечена словом "Терминал"). Возьми из каталога карту. Место для нее — щель справа от основания генератора. Вставь ее туда. Восстанови энергию своего щита, сохранись, затем воспользуйся своим разрешением, чтобы получить следующую работу.

ПОРУЧЕНИЕ 5 (уничтожение мутантов). Пройди три комнаты влево и отправляйся вниз на подъемнике к ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЕ 3. Войди

в комнату и сохранись. Прыгай вниз и стреляй в мутантов (если тебе удастся их убить, а самому не пострадать, тебе, возможно, захочется вскарабкаться наверх и сохраниться снова). Прыгай на левый уступ и карабкайся вниз. Падай и стреляй в мутанта. Прыгай еще ниже. Воспользуйся своим силовым полем, чтобы отбить первую пулю мутанта, затем застрели его. Подбери КЛЮЧ у его ног и прыгай вниз в следующую комнату. Убей мутантов. Дальше — налево. Открой ключом вторую дверь и продолжай двигаться влево. Подними КАМЕНЬ и брось его в датчик слева от себя, заберись на уступ, включи силовое поле и застрели мутанта. В соседней комнате мутант сидит на дальней левой стене, так что будь готов, как только войдешь, стрелять и использовать силовое поле. Отправляйся направо. Встань в центре комнаты и беги влево, выбегая из комнаты, нажми и держи клавишу "ВВЕРХ" на пульте, чтобы совершить прыжок. Приземлившись, сразу приседай и стреляй влево. Перепрыгни через МИНУ (MINE) и лезь на левую стену, чтобы добраться до сенсора. Спускайся обратно и в следующую комнату. Падай и стреляй в мутанта. Лезь обратно. Присядь под лучом лазерной пушки. Иди в соседнюю комнату (безопаснее будет, если ты туда вкатишься). Присядь и приготовься застрелить ЛЕВИТИРУЮЩЕГО ОХРАННИКА, затем выпрямись, чтобы прикончить его (воспользуйся своим силовым полем). Пройди к нижнему правому углу и подними 100 КРЕДИТОК и КЛЮЧ. Отправляйся обратно на самый верх (не забывай про лазерную пушку). Иди вниз и направо, затем спускайся в следующую комнату и вступи в схватку с очередным ОХРАННИКОМ. Отправляйся к правому нижнему углу и воспользуйся КЛЮЧОМ, чтобы открыть ЗАМОК, но будь готов развернуться и очень быстро выстрелить в сферу. Если сфера подобралась слишком близко к тебе, ты можешь пригнуться и перекатиться под ней, затем развернуться и расстрелять ее. Убери пистолет, и ты тут же окажешься в агентстве по найму. Заряди щит и сохранись.

Теперь ты должен получить документы. Из агентства иди направо к подъемнику, но смотри не упади в его шахту! Дождись, пока он поднимется, затем спускайся в метро. Отправляйся в АМЕРИКУ и поднимайся на последний этаж. Иди направо, найди ДЖЕКА (подделывателя документов). Возьми у него свои бумаги и возвращайся в ЕВРОПУ. Поднимись наверх и найди человека, который сидит за столом под вывеской "БАШНЯ СМЕРТИ". Отдай ему свои бумаги. Согласись, это было легко.

ЭТАП 3: БАШНЯ СМЕРТИ (DEATH TOWER)

Это, наверное, самый легкий этап, лишь кое-где тебя подстерегают неприятности. Башня имеет форму пирамиды, поэтому взбираться на нее легко. НАИБОЛЕЕ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ

ЗАПОМНИТЬ: сферы всегда будут находиться на уровне твоих глаз. Ты можешь, опустившись на колено, спокойно сражаться с другими врагами. Сферы будут лишь проплывать у тебя над головой. Как только они удалятся от тебя, вставай и стреляй. ПОМНИ ТАКЖЕ, что если встать у стены лицом к центру и опуститься на колено, враги будут сами выбегать под твои пули.

УРОВЕНЬ 8: Входя в комнату, будь готов к стрельбе! Пройди вправо три комнаты, чтобы найти подъемник, затем нажми переключатель в центре пола, чтобы открылась дверь с правой стороны подъемника. Иди налево, пока ты не выйдешь к комнате с подъемником с другой стороны, затем поднимайся на подъемнике наверх.

УРОВЕНЬ 7: Подъемник, ведущий на Уровень 6, находится в правой стороне, но подход к нему преграждает стена. Продолжай идти влево, пока не доберешься до двух дверей в левом нижнем углу (здесь же находится СОХРАНИТЕЛЬ, которым можно воспользоваться!). Уничтожь сферы в комнате справа, чтобы открыть две двери, ведущие к подъемнику.

УРОВЕНЬ 6: Сразу же карабкайся на правую стену и иди вправо, чтобы нажать выключатель, затем иди налево, пока не доберешься до подъемника. В соседней комнате слева находится ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ, к которому, возможно, тебе захочется вернуться прежде, чем отправиться на Уровень 5. (СОХРАНИТЕЛЬ находится около подъемника на Уровне 7.)

УРОВЕНЬ 5: Перекатись по тоннелю влево и продолжай идти влево, пока не увидишь подъемник. В комнате слева от подъемника находится СОХРАНИТЕЛЬ. Комната слева от СОХРАНИТЕЛЯ особая ловушка: на полу лежат три мины. С верхнего правого уступа прыгай влево и не отпускай клавишу "A", чтобы уцепиться за уступ внизу, затем падай и прыгай влево. Взберись наверх и прыгай влево, чтобы обмануть мину на потолке, затем прыгай вправо, поднимайся обратно и с разбега прыгай влево на самый верхний левый уступ. Двумя комнатами левее тебя ждет засада из двух охранников. Спустись на нижний этаж как можно скорее и беги к правой стороне комнаты, затем повернись налево, присядь и стреляй в охранников. Видишь, не так все плохо.

УРОВЕНЬ 4: Чем выше ты поднимаешься, тем меньше становятся размеры уровней. И это облегчает тебе задачу. Теперь тебе нужно идти вправо, чтобы выйти к подъемнику с другой стороны. В первой комнате справа ты должен взобраться на стену и выстрелом уничтожить сферу, потом сбить с ног охранника. Поскорее падай вниз и прикончи его. Нажми переключатель, наверху откроется дверь. Потом взбирайся налево и с разбега прыгай вправо. Оказавшись в следующей комнате, дождись пока охранники не подорвутся на мине, их

опрокинет на пол. В комнате находится ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Воспользуйся им.

УРОВЕНЬ 3: Он вмещает в себя три этажа, которые тянутся вдоль всего уровня. Иди до самого конца вправо или влево, чтобы взобраться наверх или спуститься вниз. Стой на подъемнике и отстреливай появляющихся охранников. Затем иди направо и взбирайся вверх к СОХРАНИТЕЛЮ. Уничтожь сферу и двух охранников, затем сохранись. Заберись на верхний этаж и уничтожь сферу, потом жди, пока не появится следующая, и расстреляй ее. Пройди налево через две комнаты и увидишь подъемник. Поднимайся.

УРОВЕНЬ 2: Присядь и застрели охранника, потом откатись от сферы, прежде чем встать и расстрелять ее. Нажми переключатель, затем спустись на пол, чтобы места для схватки с охранником было побольше.

УРОВЕНЬ 1: Чтобы расправиться с последним охранником, тебе потребуется восемь выстрелов. Теперь ты отправляешься на планету Земля.

ЭТАП 4: ЗЕМЛЯ (EARTH)

Поначалу тебе будет нелегко, потом легче. Спустись на подъемнике вниз. Покажи свои документы человеку. Войди в комнату слева. Подъемник тебя доставит наверх, и тебе придется сразиться с парящим в воздухе охранником. Как только войдешь в соседнюю (слева) комнату, присядь и стреляй, чтобы уничтожить дроно-робота и еще одного левитирующего охранника. Падай вниз и откатись от очередного дроно-робота, затем развернись и стреляй. Далее будет трудно: подъемник доставит тебя в следующую комнату, где ты будешь атакован ДВУМЯ СФЕРАМИ, ЛЕВИТИРУЮЩИМ ОХРАННИКОМ И ДРОНО-РОБОТОМ одновременно. Помни, что сферы не смогут причинить тебе вреда, если ты присядешь во время схватки с роботом и охранником. Взберись на уступ справа и ищи ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Подзаряди щит. Иди налево, карабкайся вниз, затем вправо и вступай в схватку с левитирующим охранником. Карабкайся и иди вправо, пока не столкнешься с еще двумя левитирующими охранниками и дроно-роботом. Потом направо, где тебя ждут еще два левитирующих охранника, сфера и дроно-робот. Если ты упадешь в голубую яму, ты обнаружишь, что за дисплеем прячется сфера. Бороться с ней сложно, поэтому перепрыгивай яму, иди влево и нажми на выключатель, чтобы вызвать ТАКСИ (TAXI). Попробуй представить себе будущее, где такси ездят сами по себе!

Такси отвезет тебя в ПАРАДИЗ (PARADISE) ("Ограничитель ско

рости - 200°). Сохранись! Пройди в комнату направо, увидишь значок Парадиза и зарешеченную дверь. Очень трудно разглядеть, но в верхнем правом углу комнаты находится ОКНО. Иди обратно влево и карабкайся на самую верхнюю платформу (если сделаешь это быстро, то избежишь встречи с роботом). Будь готов выстрелить в сферу справа, когда доберешься до платформы. Разбегайся с левой стороны платформы и прыгай вправо, нажимая на клавишу"А", чтобы ухватиться за уступ. Взберись наверх, беги и снова прыгай вправо, чтобы добраться до уступа рядом с окном. Разбей выстрелом стекло в окне, чтобы войти и будь готов к встрече с дроно-роботом и сферой.

Оказавшись внутри, встань на левом краю подъемника и спускайся вниз, стреляя в сферу. Иди вправо. Войдя в комнату, присядь и стреляй, включив силовое поле: надо убить охранника, как только откроется дверь. Прыгай влево и подбери ключ. Прыгай на подъемник и поезжай на нем вниз. Иди в комнату направо, немедленно приседай и стреляй в дроно-робота и охранника. Откатись влево и выстрели в сферу. Пройди три комнаты вправо, подожди, пока не спустится охранник, и тогда сражайся. Встань с правого края подъемника, и поезжай вверх, стреляя в сферу. Иди влево, и поезжай наверх на первом подъемнике. Иди направо и ищи ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ.

Иди налево, потом спускайся на подъемнике вниз. Иди влево и отправляйся на подъемнике наверх. Иди влево в следующую комнату и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Иди обратно к нижней комнате справа и открой ключом ЗАМОК. Спустись на подъемнике и будь готов застрелить дроно-робота и сферу. Сохранись! Залезь на платформу прямо над СОХРАНИТЕЛЕМ, стена сдвинется. Отправляйся на подъемнике вниз, будь готов выстрелить в сферу. Заберись наверх в очередную комнату. Прыгни вправо (здесь где-то бродит охранник) и иди в следующую комнату. Возьми ключ. Уничтожь две сферы, чтобы открыть двери. Отправляйся в комнату слева. Встань в дверном пролете и заберись наверх. Иди в комнату справа. Прыгни к переключателю на правой стене и нажми его, чтобы сдвинуть стену вниз. Иди обратно и карабкайся вниз к первому этажу следующей комнаты (смежной с комнатой, где находится БОКС ДЛЯ ПОДЪЕМА АВТОМАШИН). Иди направо к ЗАМКУ (по пути уничтожь сферу). Если надо, подзарядись.

Иди налево в соседнюю комнату и взбирайся наверх, к двери. Входи в дверь. Падай и подбери МЫШЬ (MOUSE). Перекатись к правой стене под ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ. Нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Иди к подъемнику, который расположен ниже ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ. Отправляйся на подъемнике наверх. Иди вверх и взберись по стене. Сделай один шаг вперед, встань на колено и катись вперед к ЛЮКУ

(TRAP DOOR). Нажми переключатель, сохранись и подзарядись, если нужно. Иди налево и падай вниз. Нажми переключатель. Прыгни вправо и отправляйся в следующую комнату. Возьми КЛЮЧ. Прыгай вниз. Уничтожь дроно-робота. Лезь наверх, затем иди влево и прыгай через пролет. Забирайся наверх и иди направо к ЗАМКУ (KEY LOCK). Воспользуйся ключом, чтобы открыть дверь. Поднимись к двери. Иди направо и стреляй в охранника. Иди направо в следующую комнату и расстреливай охранников и сферы.

Готовься к неприятной неожиданности! Когда ты перепрыгнешь КРАСНУЮ МИНУ, тебя начнет преследовать ДВИЖУЩЕЕСЯ СИЛОВОЕ ПОЛЕ. Ты можешь захотеть сохраниться, прежде чем идти вперед. Беги направо и готовься к ПОЛОСЕ ПРЕПЯТСТВИЙ. В следующей комнате перепрыгни через мину, потом через яму, затем сделай шаг вперед и перепрыгни еще одну мину. Беги к краю экрана, потом остановись и расстреляй сферу, как только войдешь в следующую комнату. Вбегай в дверь, прежде чем поле нагонит тебя!

ЭТАП 5: СЕКРЕТНАЯ БАЗА "ПАРАДИЗА" (SECRET BASE OF "PARADISE")

Ты начинаешь этот этап безоружным, но парни снаружи вооружены, поэтому лучше беги. Беги вправо и падай, быстро хватай пистолет и стреляй в охранников. Если ты выйдешь из этой первой схватки только с одним попаданием, сохранись. Рядом с СОХРАНИТЕЛЕМ подбери КЛЮЧ. Иди направо в соседнюю комнату и воспользуйся им, когда увидишь ЗАМОК. Заберись на уступ слева над тобой и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы открыть дверь в нижнем левом углу комнаты. Заберись на самый верх комнаты (быстро проскочи мимо ВЗРЫВАЮЩЕЙСЯ МЫШИ). Заберись наверх в следующую комнату.

В этой комнате находится СВЕТЯЩАЯСЯ ЗЕЛЕНАЯ СТЕНА, двигающаяся от пола к верхней платформе, затем обратно. Следи за ее действием, затем пробеги под ней вправо. Убей дроно-робота в соседней комнате справа. Отправляйся влево к последней комнате. Встань под уступом и быстро заберись на него, как только светящаяся стена пройдет мимо. Отправляйся налево в следующую комнату и падай в яму, ты обнаружишь там ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Взбирайся обратно наверх, затем взбирайся дальше к уступу со ВСПЫХИВАЮЩЕЙ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНОЙ. Перекатись под ней, убей охранника и возьми ТЕЛЕРЕГУЛЯТОР (TELE CONTROL) и ТЕЛЕПРИЕМНИК (TELE RECEIVER). Можно положить приемник на землю или бросить его куда-нибудь), затем вернуться к нему в любой момент, когда включишь телерегулятор. Встань под верхней платформой, на которой находится охранник, и взбирайся наверх, когда он направится влево (по-

пользуйся силовым полем, когда полезешь). Возьми с уступа ключ. Отправляйся в следующую комнату справа (подзарядись, если нужно). Заберись на верхний этаж и брось телеприемник вправо, затем включи телерегулятор. Возьми телеприемник и отправляйся направо в комнату. Воспользуйся КЛЮЧОМ, когда найдешь ЗАМОК, затем возвращайся налево и наверх, чтобы сохраниться. Вернись к замку и брось телеприемник вниз в яму справа. Включи телерегулятор, потом подбери телеприемник, иди влево и прыгни вниз. Под тобой — новый противник: ПОЛИМОРФНЫЕ ОХРАННИКИ "плавают" под потолком. Они могут принимать облик человека и наделены [illegible]. Наилучший способ бороться с ними — присесть и перекатиться по полу, чтобы уйти с их [illegible]. Охранник подскакивает, когда касается тебя, поэтому подожди, пока он будет прямо над тобой, а затем быстро отодвигайся в сторону, поворачивайся и стреляй. На каждого из морф-охранников требуется 3-5 попаданий. В комнате слева находится дроно-робот, так что будь готов. Когда ты прыгнешь вниз, дверь откроется, выпустив морф-охранника. Вкатывайся в комнату. Используй силовое поле! Когда ты уничтожишь охранника, дверь откроется. Нажми переключатель, затем отправляйся в следующую комнату справа, чтобы сразиться с другим морф-охранником (три попадания). Прыгай направо и вниз и сражайся с последним морф-охранником в этой зоне (шесть попаданий!)

Иди налево, через две комнаты найдешь СОХРАНИТЕЛЬ. Заберись на стену. В следующей комнате находятся ТРИ ЯМЫ и ДВЕ СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ, движутся мимо них. В каждой яме - сфера. В этой комнате можно действовать по-разному. Попробуй [illegible] правой стене, пока светящиеся стены движутся влево. Расстреляй две оставшиеся сферы, когда они поднимутся из своих убежищ, затем беги направо и встань рядом с дверью, пока стены не начнут опять двигаться влево. Прыгни влево и упади в одну из ям, затем выберись из нее с левой стороны, когда светящиеся стены начнут движение [illegible]. Иди в следующую комнату и заберись на стену. Брось телеприемник [illegible] телерегулятор. Под собой [illegible] ГОЛУБОЙ ТЕЛЕПОРТЕР (BLUE TELEPORTER). Ты окажешься [illegible]. В нем тебя ожидают настоящие толпы морф-охранников!

ЭТАП 6: ПЛАНЕТА МОРФОВ I (THE PLANET OF MORPHS I)

До СОХРАНИТЕЛЯ далеко, поэтому этап предстоит нелегким. Отправляйся направо в соседнюю комнату и убей морф-охранника, затем заберись наверх и иди направо, чтобы убить другого. Иди прямо и карабкайся вниз, затем нажими ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Иди направо, перекатись под нависающей стеной, чтобы найти ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Возвращайся налево, пройди две комнаты, спускайся, затем иди направо к подъемнику. Отправляйся вниз и падай с левой стороны, затем сгруппируйся и катись направо в яму. Здесь тебя ждет первый неприятный сюрприз.

В этой комнате находятся три охранника. Легче всего бороться с ними, находясь на нижнем этаже, но если ты достаточно быстро бегаешь, то сможешь добраться до соседней комнаты слева и отделаться от них.

В следующей комнате имеется дверь, святящаяся зеленая стена и механическая мышь. Есть, по крайней мере, два способа, чтобы избежать этой комнаты. Во-первых, ты можешь победить трех морф-охранников в предыдущей комнате и найти КАМЕНЬ на полу в правой ее части, или ты можешь схватить механическую мышь, чтобы потом использовать ее. Тебе нужен любой из этих предметов, чтобы задействовать сенсор в нижнем левом углу. Ты можешь бросить туда булыжник или выпустить туда механическую мышь. Заберись на центральную платформу и брось телеприемник в дверь слева, когда она открыта. Если хочешь, можешь спуститься вниз, взять перед телепортацией мышь, но потом она тебе не понадобится. После телепортации подбери телеприемник. Взбирайся на самый верх и нажми переключатель, затем карабкайся обратно (но не падай и не прыгай!) и выстрели в дверь слева внизу. Нажми переключатель и сделай шаг влево, к стене, затем повернись направо и приготовься к встрече с охранником. Отправляйся к убитому человеку и возьми у него ДЕТОНАТОР (DETONATOR), потом продолжай свое путешествие налево.

Помни, что ты в любой момент можешь вернуться обратно к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ, который находится у самого начала этапа. Ты можешь оставить около него свой телеприемник, если уверен, что тебе к нему нужно будет вернуться, прежде чем ты минуешь светящуюся зеленую стену. Можно повернуть стену, поместив камень и мышь около сенсора на самом верху комнаты, но тебе все равно нужен будет еще один предмет для левого нижнего сенсора, чтобы дверь оставалась открытой.

Приготовься к разочарованию! Дверь комнаты слева от убитого человека открывается только в одну сторону. Если ты попал в комнату, то никак не сможешь выбраться из нее без телеприемника, который надо оставить перед дверью. Правда, возвращаться будет нужно только, если потребуется ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Когда ты вкатишься в комнату, ты обнаружишь, что попал в узкую яму. Заметь,

что ты не можешь кататься назад и вперед по яме без риска удариться в стену и потерять контроль. Поэтому быстро взбирайся на самый верхний с правой стороны уступ. Спустись на подъемник вправо и телепортируйся вниз к морф охраннику. Падай вниз (или телепортируйся) на землю, но подальше от ОБЕЗЬЯНЫ. Быстро стреляй в нее. Нажми выключатель справа, затем спускайся в ход, открывающийся слева. Внизу — ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. В комнату слева ведет прочная, массивная дверь. Так что придется идти направо. Морф охранник мгновенно появляется в комнате. Быстро стреляй в него, а потом катись обратно к комнате слева, где больше места для борьбы и маневра. Возвращайся направо и прыгай вверх на платформу (существо не тронет тебя). Снизу появится подъемник. Встань на него и попробуй застрелить охранника, который находится справа. Это тебе под силу. Уворачивайся от его выстрелов.

Спустись на подъемнике вниз и сразись с морф-охранником. В следующей комнате внизу находится СОХРАНИТЕЛЬ, но его сторожит охранник и обезьяна. Если очень хочется, можешь попробовать добежать до него и сохраниться, но лучше сначала разобраться с охранником.

После СОХРАНИТЕЛЯ отправляйся налево в соседнюю комнату, бери камень, затем вскарабкайся на самый верхний уступ и иди налево в соседнюю комнату. Спускайся, но смотри не наступи на мину. Дверь откроется при твоем приближении и закроется за тобой. Убей морф охранника внизу, потом иди направо и возьми КЛЮЧ. Встань под ЗЕЛЕНЫЙ ШАР, который свисает с потолка, и будешь телепортирован наверх. Сохранись в соседней комнате, затем лезь наверх к подъемнику и отправляйся с ним наверх. Взберись на уступ, который над тобой, затем прыгай вправо, беги направо, найди ЗАМОК и открой его КЛЮЧОМ. Ты заработал еще один пароль.

ЭТАП 7: ПЛАНЕТА МОРФОВ II (THE PLANET OF MORPHS II)

Вот оно! Наконец то ты сможешь серьезно проверить себя. Твои основные враги — морф охранники. Большую часть своего времени ты потратишь на возвращение к последнему СОХРАНИТЕЛЮ, в противном случае тебе придется сражаться с одними и теми же врагами снова и снова.

Начни с прыжка на подъемник, который расположен над СОХРАНИТЕЛЕМ, и поднимайся наверх. Подготовься к сражению с двумя морф охранниками. Если ты справишься с охранниками без особых потерь, то, возможно, захочешь спуститься обратно и сохраниться перед тем, как продолжать путь. Взберись на уступ, который над самым подъемником, и подбери две взрывающиеся мыши. Положи свой телеприемник на пол в нижнем левом углу этой зоны, затем спустись на подъемнике вниз и телепортируйся обратно наверх. Оставив подъемник внизу, ты сможешь вернуться туда, когда захочешь, а чтобы спуститься, ты всегда можешь использовать свой телепортер.

Оставь телеприемник и забирайся в следующую комнату. Заберись на самый верх высокой стены, но с места не сходи. Там на потолке находятся ДВЕ СЕНСОРНЫЕ БОМБЫ, которые при твоем приближении обязательно упадут. Беги и прыгай вправо, чтобы избежать этого, потом иди направо в соседнюю комнату. Поднимись на подъемнике. Во время движения ты заметишь сенсор в соседней комнате, который открывает дверь внизу в предыдущей комнате и высвобождает двух морф охранников. Но пока не время беспокоиться об этом. Сделай шаг вправо и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ на самом верху подъемника. Он поедет вниз, и теперь единственный путь вернуться — воспользоваться телепортером (который ты должен был оставить несколько комнат назад, когда встретился с первыми охранниками). Если ты не пошлешь подъемник вниз, ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА наверху будет продолжать стрелять с большой частотой. Взберись на уступ выше и прыгай через пролет налево, затем иди в соседнюю комнату слева. Переключатель внизу охраняется морф охранником. Теперь иди в следующую комнату слева и поезжай на подъемнике вниз. Зайди в соседнюю комнату справа и подзарядись. Теперь отправляйся к ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЮ, который охраняется морф охранником, но как только ты нажмешь на него, он активирует твой телерегулятор и ты вернешься к приемнику. Хватай его, потом лезь наверх и прыгай вправо к двум охранникам, которые давно уже ждут твоего появления.

Когда убьешь второго из них, у него под ногами найдешь КЛЮЧ. Воспользуйся им, чтобы открыть ЗАМОК, находящийся справа внизу. Откроется дыра в потолке, через которую ты сможешь подняться выше. Если в тебя несколько раз попали, ты, возможно, захочешь вернуться к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ, тогда положи свой телеприемник на пол и поднимись туда на подъемнике. Возвращайся к ЗАМКУ и едь на подъемнике наверх. Потом поднимайся к двери наверху: рядом находиться СОХРАНИТЕЛЬ. Сохраняйся!

В следующей комнате находятся три СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ, преграждающие доступ к подъемнику. Встань на уступе у СОХРАНИТЕЛЯ как можно левее и беги в соседнюю комнату, затем нажми и не отпускай клавишу "Вверх", чтобы прыгнуть сразу, как только появишься в комнате. Потом не мешкая прыгай вперед на подъемник. Опустись на нем. Воспользуйся КЛЮЧОМ, чтобы открыть ЗАМОК двери. Падай вниз туда, где ОБЕЗЬЯНА, затем прыгай вправо. Ты окажешься на подъемнике. Подойди к правому краю подъемника, затем сделай один шаг влево. Повернись налево и поезжай на подъ

емнике наверх. Будь готов выхватить пистолет и убить обезьяну, когда увидишь белки ее глаз. Подъемник сдетонирует мины справа от тебя, но ты не пострадаешь. Брось свой приемник в пролет справа. Телепортируйся вниз и приготовься сразиться с морф охранником. Не забудь присесть, чтобы в тебя не попадала лазерная пушка. Когда покончишь с охранником, иди вправо. Подожди, пока не выстрелит ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА, затем встань и дважды выстрели во ВРАЩАЮЩИЙСЯ ШАР. Пригнись и жди следующего лазерного луча, затем повторяй все то же самое, пока шар не взорвется. Хватай телеприемник и иди до упора налево, затем повернись направо и брось телеприемник в пролет. Телепортируйся вниз, затем иди влево через две комнаты, найди СОХРАНИТЕЛЬ и сохранись.

Прыгай влево и беги, пока не окажешься в комнате с подъемником. Спустись на подъемнике и сохранись. В последней слева комнате находится ИНОПЛАНЕТНЫЙ МОЗГ, который производит МОРФ-ОХРАННИКОВ. Они атакуют по трое, но каждому достаточно будет одного попадания. Встань на колено в центре комнаты и стреляй в них, не забывая пользоваться силовым полем, чтобы защитить себя. Ты должен попасть в МОЗГ шесть раз, но из разных положений. Как только расправишься с тремя охранниками, забирайся на левый уступ и выстрели в левый бок инопланетянина, затем падай вниз и возвращайся к центру комнаты, чтобы сразиться со следующими тремя охранниками. После этого взбирайся на правый уступ и выстрели в правый бок инопланетянина, вернись к центру. Повторяй эту операцию, пока не уничтожишь инопланетянина. Иди в комнату направо и наступи на датчик, лежащий на полу, который открывает дверь слева в комнате, где находится мозг инопланетянина. Иди налево и сохранись. Ты также можешь подняться на подъемнике, чтобы зарядить щит.

Отправляйся направо, пройди две комнаты и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы вызвать подъемник вниз. Поднимись на нем и отправляйся в соседнюю комнату. Прыгай вправо и поднимайся на подъемнике. Возьми ВЗРЫВАЮЩУЮСЯ МЫШЬ, затем иди обратно вниз и сразись с появившимся морф охранником. После того, как убьешь его, подними КЛЮЧ и воспользуйся им, чтобы открыть ЗАМОК. Сработают потайные сенсоры (ты их услышишь), откроются двери. Опускайся на подъемнике.

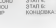
В следующей комнате находятся два охранника, с которыми ты можешь сразиться либо здесь, либо откатившись в соседнюю комнату, где больше пространства для маневра. ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ находится рядом в следующей комнате, но ты должен ради собственной безопасности принять меры предосторожности. Возвращайся к СОХРАНИТЕЛЮ и сохранись (конец уж близок), и подзаряди свой щит, если это необходимо. Затем отправляйся назад, в начало этого эта-

па, пароли (где находится сохранитель и подъемник), затем иди направо через две комнаты (только вперед!). Брось телеприемник, затем возвращайся к ЦЕНТРУ. Не забудь сохраниться.

В комнате, где находится ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ, находятся две СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ. Ты можешь перепрыгнуть через них, если начнешь разбег из комнаты слева. Если промахнешься, то будешь перенесен к последнему СОХРАНИТЕЛЮ и тебе придется возвращаться, но это не очень далеко. Когда ты перемахнешь через стены, иди направо. Урони детонатор, затем сделай шаг к переключателю и нажми его. Включи телеэмулятор и телепортируйся обратно к телеприемнику. Войди в дверь справа. Иди направо, пока не упрешься в стену. Это очень трудно разглядеть, но ты стоишь на подъемнике. Поднимись наверх и наслаждайся победой. Н-а если ты не оставил свой приемник там, где мы тебе советовали, тебе предстоит бег с очень серьезными препятствиями обратно, поскольку тебе надо добраться до этой комнаты прежде, чем Планета взорвется!

СЕКРЕТЫ

ПАРОЛИ: Самый быстрый способ испортить одну из лучших игр — это злоупотреблять паролями. Не делайте этого. Ну разве что, если положение станет совсем уж безвыходным.

ЭТАП 1:	FALCON	ЭТАП 2:	DATA
ЭТАП 3:	MILORD	ЭТАП 4:	QUICKY
ЭТАП 5:	BIJOU	ЭТАП 6:	BUBBLE
ЭТАП 7:	CLIP	КОНЦОВКА:	CYGNUS

GALAHAD
ГЭЛАХАД

ELECTRONIC ARTS **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Ты - могущественный сэр Гэлахад, сын Короля Артура, и твоя задача - вырвать принцессу Лиандру Псигносскую из лап злобного колдуна Мирагорна Киммерийского ("Лиандра" - это намек на оригинальное название игры "Лиандер", а Псигносская - на "Псигнозис" - название компании, которая продала компании "Electronic Arts" лицензию на игру). По пути в замок Мирагорна ты должен будешь искать волшебные артефакты и уничтожать разных злых существ. В "Гэлахаде" прекрасная графика и множество сценического действия.

СТРАТЕГИЯ

Изучи движения и МЕТОДЫ атаки своих врагов: они не будут появляться или атаковать беспорядочно (за исключением назойливых маленьких оранжевых птичек).

ВЗМАХ МЕЧА ГЭЛАХАДА столь стремителен, что может поражать даже врагов, находящихся за спиной героя (если они, конечно, находятся достаточно близко). Этот прием очень хорош, особенно в битве с медлительными пауками в Мире 1-3.

Когда Гэлахад, потеряв жизнь, вновь появляется на экране, он

становится на несколько мгновений неуязвим практически для всего - исключением являются копья, торчащие из земли, которые не теряют своей способности убивать.

Вы слышали выражение "совет мудреца"? У Гэлахада своя версия этого. Она называется "совет красавицы". Прежде, чем ты оказываешься в очередном Мире, на экране появляется мифическая красавица и объясняет тебе твою задачу в этом Мире.

МИР 1-1

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Отправляйся на запад к пещере и забери ключ от Главных Ворот. Потом отправляйся на восток к Воротам".

Попробуй вырубать ПИКИ, появляющиеся из земли. Некоторые из них дают тебе МОНЕТЫ. Пики со временем регенерируют, но если ты их срубил, монет от них ты более не дождешься.

Иди на запад через мост из бревен к самому левому краю Мира и открой сундук. Ты найдешь в нем 500 МОНЕТ. Точнее, одну монету достоинством 500 единиц.

В пещере ты можешь смело падать в воду. Она только кажется опасной.

МИР 1-2

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "С самого восточного утеса прыгни вниз, чтобы взять из сундука Корону. Затем направляйся к воротам в пещере".

Иди налево и прыгай в ПОВОЗКУ, ЗАПРЯЖЕННУЮ ЛОШАДЬЮ. Поезжай вправо, пока тебе не преградит путь стена из пик. Прыгай на уступ. Стой там и разбивай своим мечом падающие камни. Когда камни перестанут падать, прыгай вверх по мелким уступам. Доберись до самой вершины утеса, потом прыгай влево и открывай сундук. В нем - КОРОНА.

Отправляйся влево, пройди мимо пещеры и открой сундуки, чтобы найти там ДВЕ ИКОНЫ. Каждая из икон восполняет одно деление в Счетчике Жизни. После того, как откроешь второй сундук, возвращайся туда, где стоит повозка. Поезжай направо к маленьким уступам и прыгай вверх, к пещере.

Ничего необычного в пещере ты не встретишь, пока не дойдешь до движущейся платформы. Взойди на платформу и проезжай полпути через ущелье, затем прыгай прямо вверх на одну из маленьких платформ, которые висят на цепях. Прыгай влево через платформы, пока не увидишь сундук, в котором находится 1-UP.

МИР 1-3

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Держи путь на восток к пещере и верни Яйцо Паука к западным воротам".

Иди направо мимо собаки, убей гоблина, затем жди у дома движущуюся платформу с сундуком на ней. Открой сундук. В нем 1 UP.

Два 1 UP находятся у входа в пещеру. Перейди через мост и спустись в яму. Разруби сундук, чтобы обнаружить там 1 UP, к которому ты вернешься позже. На дне ямы обитает огромный дракон. Оставайся от него на значительном расстоянии. Дракон любит вытягивать свою шею вперед, когда атакует. Отруби ему голову. Когда дракон взорвется, он оставит после себя 1 UP. Иди направо, выбирись из ямы, затем иди налево мимо пещеры и спустись с правой стороны ямы, чтобы забрать еще один 1-Up.

В пещере находится 1-UP, до которого трудно добраться. Иди, пока не обнаружишь сундук с Яйцом Паука. Возьми яйцо, затем прыгни на маленькую платформу справа. Отправляйся направо, спустись с платформы, потом продолжай идти вправо и приземлиться на уступ. Спускайся с утеса с левой стороны, затем следуй направо через пики, потом поворачивай налево и окажешься на другом уступе, где стоит сундук. Открой его и возьми 1-UP.

МИР 1-4

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Держи путь на восток через высокий мост - к пещере, чтобы взять там Серебряный Лук. Старайся избегать шкафов".

После того, как ты расправился с ГОБЛИНОМ, иди направо через мост. Вместо того, чтобы прыгать через щель, СПУСТИСЬ В НЕЕ и направляйся влево, чтобы приземлиться на маленьком уступе с сундучком. Открой сундучок и возьми 1000 Монет. Иди направо, спускайся на землю (ворота - слева, ты должен будешь вернуться сюда, когда возьмешь Серебряный Лук), затем иди направо и входи в ХИЖИНУ ОРУЖЕЙНИКА. Облачись в самые надежные доспехи, на которые у тебя хватит денег, затем выбери лучший меч.

МИР 1-5

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Используй лодки, чтобы переправиться через воду и убей стража в пещере, чтобы взять Кольцо".

Выследи всех КРАСНЫХ СТРАЖЕЙ, которые карауляТ платформы перед зданиями. Один из стражников на здании слева (где висят

мешки), когда будет побежден, оставит 1-UP.

ВОРОТА, В КОТОРЫЕ НУЖНО ВЫЙТИ, находятся в левой верхней части этого Мира. Отправляйся налево, иди как можно дальше, а потом начинай карабкаться вверх.

МИР 1-6

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Прыгай на мешки, чтобы преодолеть пространства между башнями, и войди в пещеру. Возвращайся с Зубом Дракона".

ВНУТРИ ПЕЩЕРЫ, после того, как ты миновал качающийся маятник (такой же, как в Мире 1-1), прыгай на платформу и плыви к первому уступу справа. Уничтожь пауков, чтобы получить ИКОНУ - СЧЕТЧИК ЖИЗНИ. Прыгай обратно на платформу и двигайся по второму уступу справа. Там ты найдешь дракона. Убей его, чтобы получить ЗУБ ДРАКОНА.

МИР 1-7

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Убей Королеву Пауков и забери Сферу Силы, чтобы открыть ворота в следующий Мир".

Сначала иди влево и спускайся с выступа, потом направляйся вправо и приземлишься у нескольких сундуков. Иди влево и опять спускайся, потом опять направляйся вправо, чтобы приземлиться на другом уступе. Иди вправо и разруби первые три сундука, чтобы взять МОНЕТЫ. (В четвертом сундуке хранится ИКОНА СМЕРТИ (череп), которая убьет тебя, едва ты до нее дотронешься.) Иди налево и жди движущуюся платформу. Прыгай на нее и отправляйся к следующему уступу вправо. Прыгай на него и открывай все сундуки, забирая МОНЕТЫ И 1-UP, затем продолжай идти вправо и смело входи в МАГАЗИН ОРУЖЕЙНИКА. Купи самое прочное снаряжение, уходи и иди налево. С помощью платформы доберись до входа в пещеру.

Атаку на Королеву Пауков следует начинать с ее головы. Стой слева и перепрыгивай через пули, которые вылетают из головы и хвоста Королевы, затем прыгай вправо и руби голову. Вернись в прежнее положение (слева) и повтори эти действия. Когда с головой будет покончено, займись хвостом. Для достижения наилучшего результата воспользуйся РУННОЙ БОМБОЙ. Когда хвост будет обездвижен, атакуй глаз в самой середине тела Королевы.

МИР 2-1

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Взберись на скалу, обратив лицо к восто

ку убей дракона чтобы очистить дорогу к храму и возьми Амулет"

Стоя под маленьким уступом, дождись пока ДРАКОН дважды вытянет голову в твою сторону Тогда двигайся вправо и быстро атакуй его Через несколько мгновений отступай обратно влево и дожидайся его следующей атаки

ВНУТРИ ХРАМА - иди направо и прыгай, затем налево и прыгай, потом направо и снова прыгай Направляйся вправо и перепрыгни через щель Открой сундук, в котором находится ИКОНА СЧЕТЧИК ЖИЗНИ Иди направо спустись вниз убей стража затем иди влево и прыгай вниз Перепрыгни через блоки и открой сундук Там есть 1-UP Перепрыгни обратно через блоки В противном случае спускаясь вниз, ты приземлишься прямо на пики.

МИР 2-2

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Отправляйся на запад через лабиринт и найди вход в храм Оказавшись там найди Свиток и возвращайся на восток".

Сначала направляйся влево и вверх чтобы найти там сундук с 1-UP.

Оказавшись В ЛАБИРИНТЕ, отправляйся налево и вверх по уступам Прыгни на крошечную подвижную платформу и доберись на ней до МАГАЗИНА ОРУЖЕЙНИКА Купи себе снаряжение и уходи Иди направо и спускайся по уступам затем прыгай влево, в тоннель Следуй по тоннелю влево вверх, влево вниз и направо - к двум шахтам Падай в правую шахту и открой сундук с 1-UP затем воспользуйся подвижной платформой чтобы попасть обратно наверх и спускайся в левую шахту. Следуй по тоннелю ко входу в храм

МИР 2-3

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Найди потайной вход в храм над зданиями и достань из сундука Маску".

Перепрыгивая по плывущим бревнам, двигайся вправо. Прыгай на качающееся бревно Когда бревно качнется вправо, прыгай вверх Ты упадешь на сундук, висящий прямо в воздухе Разруби его мечом и сразу прыгай влево, чтобы приземлиться на уступе Прыгай вверх по бревнам Запрыгни опять на раскачивающееся бревно Подпрыгни и падай вниз чтобы подхватить 1-UP затем стремись влево чтобы благополучно приземлиться Если ты потратишь слишком много времени чтобы схватить 1 UP он превратится в ИКОНУ СМЕРТИ

Разруби мечом среднюю из трех статуй чтобы найти ПОТАЙНОЙ

ВХОД В ХРАМ

ВНУТРИ ХРАМА встань на подвижную платформу и, когда она остановится, прыгай влево. Сбей мечом коричневый блок, который нависает над пиками слева, затем иди направо

После того, как ты возьмешь Маску, иди направо и прыгай. Бери вправо, чтобы приземлиться на блок, который ты предусмотрительно свалил на пики. (А ты-то удивлялся, зачем это тебе нужно было.)

МИР 2-4

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Перейди через водопады и иди на восток к храму, чтобы победить Короля Змей и вернуться с его Черепом".

Взбирайся вверх мимо падающих бревен затем поднимайся по уступам с правой стороны водопада По самому краю водопадов иди направо и спускайся мимо раскачивающейся шипастой булавы Иди влево прыгай потом снова иди налево и опять прыгай прямо в водопад Бери левее чтобы приземлиться на уступ затем иди налево и найдешь вход в храм

ВНУТРИ ХРАМА иди прямо Тебе придется дважды прыгать с тем чтобы, в итоге, приземлится на маленькую платформу. Открой сундук и прыгай на правую платформу чтобы схватить 1 UP прежде, чем он обернется Черепом. (Лучше всего прыгать в тот момент, когда платформа под тобой только начинает движение вниз.)

МИР 2-5

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Кинжал, находящийся в храме к востоку служит источником силы для колдуна. Ты должен взять его".

Сначала отправляйся по тоннелю вправо, затем прыгни на водопад Остерегайся змеи на вершине водопада Иди направо и прыгай вверх по маленьким выступам, затем опять иди направо к водопаду, туда где из воды выпрыгивает рыба Перейди водопады и открой сундук со 100 МОНЕТАМИ затем возвращайся налево и спускайся по водопадам Бери влево чтобы приземлиться на выступ и направляйся к МАГАЗИНУ ОРУЖЕЙНИКА расположенному слева Купи снаряжение, выйди и иди прямо по дну водопада ко входу в храм

ВНУТРИ ХРАМА стреляй в колдунов целясь им в головы Они будут взрываться

Добыв Кинжал и выйдя из храма иди к водопаду потом налево и вниз по маленьким выступам и снова налево Перепрыгни через щель в мосту и продолжай идти влево к сундуку. Открой его и достань ИКОНУ - СЧЕТЧИК ЖИЗНИ затем прыгай вверх по маленьким уступам к воротам

МИР 2-6

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Забери Статую Феникса из храма и взбирайся на водопады. Помни, что некоторые камни неустойчивы..."

Внутри храма иди налево и сквозь стену. Открой сундуки и спускайся вниз мимо черепов. Иди вправо, открой сундук, затем опять пройди сквозь стену и открой еще один сундук, чтобы взять Статую.

Иди влево от храма, переберись через водопад на плавучей платформе, затем поднимайся вверх. Убей дракона и иди направо к водопаду. Прыгай на вершину водопада и иди два лежащих рядом камня. Толкни правый камень своим мечом вправо, потом иди направо и спускайся на уступ, где находится голубой дракон. Убей дракона и подбери 1-UP. Иди направо, убей водяное чудище и по уступам прыгай вверх. Далее отправляйся налево по краю водопадов к воротам.

МИР 2-7

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Убей Исполинскую Выдру и возьми Сферу Силы, чтобы открыть ворота в следующий Мир".

Сначала встань рядом с выбрасывающим монеты вулканом и продолжай собирать монеты до тех пор, пока их число не достигнет максимума - 9998. Затем иди налево и спускайся по правой стороне водопада к ИСПОЛИНСКОЙ ВЫДРЕ. Но пока не трогай ее. Иди влево и спустись с уступа, бери вправо, чтобы приземлиться возле целого ряда сундуков. Открой их, чтобы извлечь еще монеты (даже если ты в них не нуждаешься) и иди направо к МАГАЗИНУ ОРУЖЕЙНИКА. Купи Волшебные Доспехи, Львиный Клинок и несколько Рунных Бомб. Уходи из магазина и отправляйся обратно к Исполинской Выдре. Руби ей голову, пока она не взорвется, затем бери Сферу и иди направо - к воротам.

МИР 3-1

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Держи путь на запад к воротам замка. Возьми Книгу Заклинаний. Тем самым ты лишишь колдуна некоторой доли его могущества".

Сначала иди влево и вставай на подвижную платформу. Сундук не открывай, прыгай влево через четыре уступа. Дождись подвижной платформы и отправляйся на ней вверх в секретную зону. Иди направо и проложи себе путь через выводок маленьких дракончиков, чтобы найти сундук с 1-UP.

ВНУТРИ ЗАМКА отправляйся налево мимо объявления "No Swimming" ("Купание запрещено") и открой сундук, стоящий в самом конце тоннеля. Там возьми 1-UP. (Ты слегка пострадаешь при этом, но это стоит еще одной жизни.) Возвращайся направо и осмотри замок в поисках КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ.

Обретя Книгу Заклинаний, заберись на самый верх замка и иди направо. Дождись появления подвижной платформы и отправляйся на ней вправо.

МИР 3-2

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Заберись по стенам замка и пройди по бастионам, чтобы найти вход, ведущий в замок. Затем найди Скипетр и возвращайся на запад".

Сначала иди направо и убей дракона, чтобы получить 1-UP, затем иди влево и взбирайся вверх по уступам замка в поисках входа.

ВНУТРИ ЗАМКА иди налево и, воспользовавшись мечом, опрокинь вниз три деревянных уступа. Иди обратно вправо к сундуку со Скипетром. (Ты можешь разрушить качающееся препятствие своим мечом.) Возьми Скипетр и прыгай на маленький уступ, затем прыгай вправо на деревянный уступ, который ты ранее сбросил. Иди направо и выходи из замка.

Оказавшись снаружи, иди налево и прыгай к сундуку. Если ты не прыгнешь, то провалишься в замаскированный тоннель. Открой сундук, затем иди направо и спускайся в тоннель. Снова иди направо, чтобы оказаться там, откуда ты начал путь. Оттуда иди влево и вверх - к выходу.

МИР 3-3

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Воспользуйся машиной, чтобы перебраться через ямы, затем верни себе Чашу. Пещера находится там, где колдун держит своих пленников".

Сначала иди влево и прыгай вверх по уступам, затем иди направо и спускайся вниз к середине шахты, чтобы оказаться на странной машине. Нажми клавишу "Вправо" на пульте, чтобы заставить ее двигаться, затем прыгай на уступ, когда до него доберешься.

Иди вправо и прыгай вверх по уступам. Тоннель с этого места ведет налево, ты же прыгай вправо и вверх - к двери. Смело входи в нее. Ты окажешься на одном из уровней игры "Lemmings" ("Леммингі")! Иди вправо и разбей мечом скалу, чтобы дать возможность леммингам выбраться наружу, потом нажми клавишу "Вниз", чтобы уйти самому.

МИР 3-4

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Отправляйся в путешествие на колесах чтобы найти сундук в котором лежит Серебряный Браслет. Когда найдешь его, возвращайся к воротам".

Сначала иди налево и запрыгни на первые два колеса. Отправляйся влево и вверх, затем прыгай вправо через острые уступы. Иди направо и прыгай вверх по металлическим уступам, затем иди вправо и открывай сундук. Потом продолжай путь вправо к Магазину Оружейника.

После того, как возьмешь Серебряный Браслет, прыгай влево на колесо, затем прыгай еще раз - прямо в стену. Ты окажешься в потайном ходе. Иди налево и найдешь ворота.

МИР 3-5

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Убей ожившую Королеву Пауков и возвращайся к воротам со Шлемом одной из ее жертв".

Иди налево и спускайся по маленьким выступам. Разбей бочку, затем иди влево и прыгай на маленькую платформу. Заберись вверх на уступы, прыгая по платформам. Разбей бочку и, пробежав по уступам, заберись на движущуюся платформу.

Прыгай направо через разлом и уничтожь маленького робота, затем иди направо и спускайся вниз. Держись левой стороны, чтобы оказаться рядом с огромным монстром. Уничтожь его и получишь монету достоинством 1000 единиц, затем двигайся вправо, прыгая по маленьким платформам. Иди направо и прыгай, чтобы атаковать со спины робота-великана. Возьми 1-UP, потом иди направо и прыгай по уступам к раскачивающемуся шару. Дальше отправляйся налево и уничтожь всех улиток.

Иди налево и прыгай вверх по маленьким уступам. Разбей бочку, затем иди вправо и разрушь еще одну. Продолжай идти направо - в дверь. Прыгай вправо и открывай сундук, который терпеливо ждет тебя, затем прыгай влево и открывай второй сундук. Иди направо и спускайся по маленьким уступам к Королеве Пауков. Убей ее, возьми Шлем и отправляйся вниз и налево - к воротам.

МИР 3-6

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ. "Колдун вернул жизнь Исполинской Выдре. Ты должен расправиться с ней и взять ее Сердце".

Сначала иди направо и посети ХИЖИНУ ОРУЖЕЙНИКА. Купи то

что тебе необходимо, и отправляйся дальше. Иди налево и убей некое сказочное существо, выскакивающее из-за уступа, затем иди дальше и убей второе существо, после чего получишь 1-UP. Иди направо и спускайся по шахте вниз. Ты приземлишься на маленькую платформу. Прыгай влево и открывай сундуки, чтобы взять из них различные предметы. Затем прокатись на платформе к тому месту, откуда начал свой путь. Спускайся в шахту с правого края. Убей Выдру. Хватай ее СЕРДЦЕ и беги направо к воротам.

МИР 3-7

СОВЕТ КРАСАВИЦЫ: "Я больше ничем не могу тебе помочь. Ты должен победить колдуна, чтобы разрушить его чары и спасти принцессу".

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА - занятие для младенцев. Руби колдуна со всего маху и, в конце концов, он взорвется. Затем дотронься до принцессы, стоящей в центре комнаты. Тебя угостят коротенькой концовкой (в "широкоэкранном" формате) и титрами с именами программистов.

СЕКРЕТЫ

БЕСКОНЕЧНЫЕ ЖИЗНИ И СКАЧКИ ПО УРОВНЯМ: Вызови на экран Options и введи пароль (если у тебя он есть), затем введи пароль LTUS. Начинай игру, и конца твоим жизням не будет. Если ты нажмешь "A" и "START" во время игры, то перескачешь через уровень.

ПАРОЛИ:

Ты можешь воспользоваться этими паролями, чтобы проникнуть в Миры 2 и 3.

Мир 2: ZXSP
Мир 3: LVFT

NHLPA HOCKEY'93
ХОККЕЙ

ELECTRONIC ARTS **SPORTS**

ВВЕДЕНИЕ

"NHLPA HOCKEY'93" является замечательным продолжением игры "NHL HOCKEY", выпущенной фирмой "Electronic Arts". В "Хоккее'93" нет названий и эмблем спортивных клубов, но зато есть имена реальных игроков: Уэйн Грецки, Марио Лемье, Джереми Реник и многие другие. В новой версии игры сделано несколько улучшений: компьютер стал более серьезным соперником, голкиперы стали более надежными, созданы новые приемы защиты, предусмотрены травмы игроков, введена детальная статистика и многое многое другое.

НАПАДЕНИЕ

В прежней версии игры забить голкиперу было проще простого. В "Хоккее'93" вратари стали значительно хитрее и надежнее. Вот несколько технических проиемов, позволяющих обыграть их.

Подкатись к воротам и сделай КИСТЕВОЙ БРОСОК, целясь в угол. Вратарь отобьет шайбу. Подбери отскочившую шайбу и сразу бросай в противоположный угол ворот. Почти наверняка голкипер не успеет среагировать. Интересно, что этот прием срабатывает лучше с игроками со слабым броском - вратари почему-то с большим трудом отражают медленно летящие шайбы. Странно, но факт.

Остановись сразу за синей линией и сделай кистевой бросок, не прицеливаясь. Этот бросок чрезвычайно не удобен для вратаря. Он

отбивает каждый раз шайбу прямо перед собой, предоставляя тебе великолепную возможность, подхватив, загнать ее в ворота. Этот прием лучше удается, если ворота оппонента - в верхней части площадки.

Пересеки синюю линию, стараясь держаться левее относительно ворот противника. Нажми "вверх"/"влево" на мгновение, затем быстро используй щелчок ("вверх"/"вправо"). Этот прием также лучше удается, если ворота оппонента - в верхней части площадки.

ЗАЩИТА

Для защиты все средства хороши. Блокировка - хороший прием против атакующей команды. Блокируя любого игрока, игрок противника становится не готовым к приему адресованной ему передачи, давая возможность тем самым твоей команде без труда овладеть шайбой. Вытягивая вперед клюшку, ты также можешь легко перехватывать шайбы. Задержку используй только в крайних случаях, поскольку за это нарушение тебя ждет самый большой штраф. Если ты решился применить этот прием, атакуй противника спереди, а не сзади. В противном случае это может быть расценено как опасная игра высоко поднятой клюшкой.

ВБРАСЫВАНИЯ

Если ты выиграл вбрасывание в зоне соперника, быстро используй щелчок, стараясь послать шайбу в дальний от себя угол ворот. Ты можешь застать голкипера врасплох.

ДРАКИ

Столкновения и драки добавляли привлекательности прежней версии игры, но ничего не решали. В "Хоккее'93" для того, чтобы выиграть, ты должен будешь драться, потому что в силовых поединках игроки теперь могут получать травмы и выбывать из игры, что ведет к появлению более хитрых тактических ходов. Можно посоветовать тебе следующее: стой спокойно, позволь сопернику подъехать к тебе поближе и тогда бей его, чередуя удары в корпус и в голову.

Другой метод ведения драк: откатывайся назад, поджидая, когда соперник размахнется для удара, и, как только он сделает это, стремительно катись к нему и бей.

NIGHT TRAP
НОЧНАЯ ЛОВУШКА

SEGA **ADVENTURE**

ВВЕДЕНИЕ

Кошмарный сон наяву? Более того "Mega-CD" решила продемонстрировать свои возможности. "Night Trap" - это пародия на многие популярные фильмы ужасов прошлого и новое слово в видеоиграх. Как члену S.C.A.T. (Sega Control Attack Team), тебе поручено защитить жизни шести молодых особ, находящихся в доме мистера и миссис Мартин, где уже пропали пять молодых девушек. Ты следишь за восемью скрытыми камерами, установленными в семи комнатах дома (и на подъездной аллее), и за ловушками, расставленными в этих комнатах. Ловушки тебе нужны для того, чтобы изловить ужасных существ, называемых Ограми, прежде, чем они доберутся до девушек. Если тебе удастся достаточно долго сохранять целыми и невредимыми всех своих подопечных, ты узнаешь жуткий секрет семейства Мартинов.

СТРАТЕГИЯ

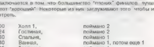
Наибольшее удовольствие от игры "Ночная ловушка" можно получить, просто просматривая комнаты, пока ты не увидишь, что что-то происходит. Тогда ты можешь подслушать разговор. Ты также можешь перескакивать с комнаты на комнату, чтобы следить за перемещениями персонажей. Единственная проблема, возникающая с подслушиванием, заключается в том, что таким образом ты никогда

игру не закончишь. Чтобы насладиться красочным финалом игры, ты должен иметь стопроцентный результат - количество пойманных тобой и количество возможных Огров должно совпадать. Если ты упустишь хотя бы одного Огра, "хорошего" конца не получишь. Чтобы поймать всех 95 Огров, ты должен будешь вести график происшествий, где будут указаны время, комната и количество Огров, пойманных в каждый момент. Если ты упустишь Огра, то услышишь характерный зуммер. Когда он раздастся, быстро просматривай все комнаты, чтобы найти Огра, которого упустил. Затем запомни это время и место, так чтобы поймать его в следующий раз. Есть также несколько ситуаций, в которых ты должен будешь защитить кого-либо из девушек или поймать двух Огров в одной комнате - одного за другим.

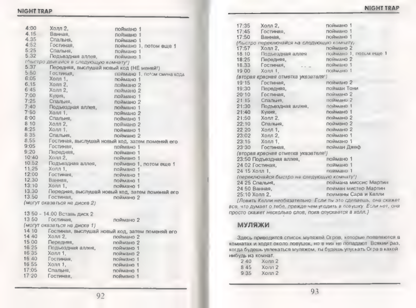
Наилучший способ захлопнуть ловушку - это нажать и держать кнопку "B" до тех пор, пока отметка указателя не станет красной. Не нажимай на кнопку слишком рано, в противном случае ты не сможешь включить ловушку. Отпустите кнопку "B", когда счетчик пойманных Огров начнет мерцать, затем нажмите START, чтобы сделать в игре перерыв и взглянуть на поэтажный план здания. Не стесняйся пользоваться им (кстати, это время не учитывается). Удачи!

ГРАФИК СОВЕРШЕННОЙ ИГРЫ (95 ИЗ 95)

Ниже приводится график игры, ведущий к достижению стопроцентного результата и, соответственно, к красочному хэппи-энду. Ирония заключается в том, что большинство "плохих" финалов лучше, чем этот "хороший". Некоторые из них заслуживают того, чтобы их посмотреть.



0 00	Холл 1,	поймано 2
0 24	Гостиная,	поймано 2
0:30	Спальня,	поймано 1
0:40	Ванная,	поймано 1, потом еще 1
1:05	Гостиная,	поймано 1
1.20	Кухня,	поймано 1
1:35	Передняя,	поймано 1
2.55	Передняя,	поймано 2
3 10	Холл 1,	поймано 1
3 24	Спальня,	поймано 1
3 30	Гостиная,	поймано 1
3 40	Холл 1,	поймано 2
3:45	Подъездная аллея,	поймано 1



4:00 Холл 2, поймано 1
4.15 Ванная, поймано 1
4.35 Спальня, поймано 1
4:52 Гостиная, поймано 1, потом еще 1
5:25 Спальня, поймано 1
5.32 Подъездная аллея, поймано 1
(быстро двигайся в следующую комнату!)
5.37 Передняя, выслушай новый код (НЕ меняй!)
5 50 Гостиная, поймано 1, потом смена кода
6:05 Холл 1, поймано 1
6.15 Холл 2, поймано 2
6·45 Холл 2, поймано 2
7:00 Кухня, поймано 1
7:25 Спальня, поймано 2
7:40 Подъездная аллея, поймано 1
7·50 Холл 1, поймано 2
8·00 Спальня, поймано 1
8 10 Холл 2, поймано 2
8:25 Холл 1, поймано 1
8 35 Спальня, поймано 2
8.55 Гостиная, выслушай новый код, затем поменяй его
9:05 Гостиная, поймано 1
9:20 Передняя, поймано 1
10·40 Холл 2, поймано 1
10.52 Подъездная аллея, поймано 1, потом еще 1
11.25 Холл 1, поймано 1
12:00 Гостиная, поймано 1
12.30 Ванная, поймано 1
13:10 Холл 1, поймано 1
13.30 Передняя, выслушай новый код, затем поменяй его
13.50 Гостиная, поймано 2
(могут оказаться на диске 2)

13 50 - 14.00 Вставь диск 2
13 50 Гостиная, поймано 2
(могут оказаться на диске 1)
14 10 Гостиная, выслушай новый код, затем поменяй его
14 40 Холл 2, поймано 2
15 00 Передняя, поймано 2
16 25 Подъездная аллея, поймано 1
16 35 Холл 1, поймано 2
16 40 Гостиная, поймано 1
16 55 Холл 1, поймано 1
17:05 Спальня, поймано 1
17·20 Гостиная, поймано 1

17:35 Холл 2, поймано 1
17:45 Гостиная, поймано 1
17:50 Ванная, поймано 1
(быстро переключайся на следующую комнату,
17:57 Холл 2, поймано 2
18 10 Подъездная аллея поймано 1, потом еще 1
18:25 Передняя, поймано 2
18.33 Гостиная, поймано 1
19 00 Холл 1, поймано 1
(вторая красная отметка указателя'')
19·15 Гостиная, поймано 2
19:30 Передняя, пойман Тони
20·10 Гостиная, поймано 2
21 15 Спальня, поймано 2
21:30 Подъездная аллея, поймано 1
21:40 Кухня, поймано 1
21:50 Холл 2, поймано 2
22:10 Спальня, поймано 2
22 20 Холл 1, поймано 2
23:02 Холл 2, поймано 1
23:15 Холл 1, поймано 1
23·30 Гостиная, пойман Джеф
(вторая красная отметка указателя!)
23:50 Подъездная аллея, поймано 1
24 02 Гостиная, поймано 1
24 15 Холл 1, поймано 1
(переключайся быстро на следующую комнату'')
24 25 Спальня, поймана миссис Мартин
24 50 Ванная, пойман мистер Мартин
25:10 Холл 2, пойманы Сара и Келли
(Ловить Келли необязательно Если ты это сделаешь, она скажет все, что думает о тебе, прежде чем угодить в ловушку Если нет, она просто скажет несколько слов, пока спускается в холл.)

МУЛЯЖИ

Здесь приводится список муляжей Огров, которые появляются в комнатах и ходят около ловушек, но в них не попадают Всякий раз, когда будешь увлекаться муляжом, ты будешь упускать Огра в какой-нибудь из комнат.

2 40 Холл 2
8 45 Холл 2
9 35 Холл 2

10 15 Холл 1
10:40 Кухня
15 30 Холл 1 *(Ты можешь поймать этого Огра, но лучше этого не делать - это переодетый Чокнутый Эдди. Если ты поймаешь его, то не получишь красочного финала.)*
17.00 Холл 2
18:10 Холл 1
21 30 Холл 1

ИНТЕРЕСНЫЕ ЭПИЗОДЫ

Единственная проблема, которая у тебя появится, когда ты будешь пытаться поймать всех Огров, состоит в том, что тебе придется пропустить некоторые из классных эпизодов, происходящих в этот самый момент в других комнатах. Ниже - список самых забавных из них.

2:00 Подъездная аллея.
Приезжают девочки. Когда супруги Мартин выходят, Сара представляет их.

6:00 Гостиная
Вечеринка в разгаре. На переднем плане танцует Миган, размахивая теннисной ракеткой и напевая мелодию "Ночная ловушка".

9 35 Спальня
Келли болтает с Сарой

10 00 Ванная
Миган описывает ужасы экспериментов с косметикой над крысами

10 30 Холл 2
Девушкам кажется, что за дверью кто-то есть.

12.10 Ванная
Лиза раздевается, а Огр извращенец подглядывает за ней из душа

14 50 Прихожая.
Чокнутый Эдди поджаривает Огра своим лазерным пистолетом

15.00 Ванная и Подъездная аллея
Келли общается с Майком, одним из агентов "SCAT" (см. введение). Продолжай наблюдать за подъездной аллеей, потому что с Майком вскоре будет покончено.

15.15 Кухня.
Одна из девушек обнаруживает, что в красном цвете мороженого виновата вовсе не вишня.

20:15 Подъездная аллея.
Огр убит, и его инспектирует S.C.A.T.

OUTLANDER
ЧУЖЕЗЕМЕЦ

MINDSCAPE **DRIVING**

ВВЕДЕНИЕ

Ты - Чужеземец, наемный солдат, которому дано задание спасти похищенного ученого из лап злого Дистера и его шайки воров и головорезов, которые называют себя Пустынниками. В твоем распоряжении мощный автомобиль и короткоствольный пулемет. В процессе выполнения миссии ты сможешь получать дополнительные предметы для себя и своей машины в населенных пунктах, которые будут встречаться тебе по дороге. "Чужеземец" очень похож на игровую версию фильма "Воин дороги" (с Мелом Гибсоном в главной роли). Тебя ждет большое количество отчаянных схваток и... кровь - ударь по тормозам своего автомобиля, когда Пустынник будет сзади, и все, что от него останется после столкновения, промелькнет у тебя перед ветровым стеклом. Вобщем, жуть!

СТРАТЕГИЯ - ВОЖДЕНИЕ МАШИНЫ

Мы открыли замечательную методику, которая ДОНЕЛЬЗЯ ОБЛЕГЧАЕТ вождение. Вся хитрость в том, что не надо развивать максимальную скорость, нужно ехать настолько медленно, чтобы СООТВЕТСТВОВАТЬ СКОРОСТЯМ АТАКУЮЩИХ ТЕБЯ ВЕЛОСИПЕДОВ И АВТО. Ты недополучишь премиальных очков из-за недостаточно быстрой езды, и тебе придется чаще останавливаться, чтобы заправиться топливом, но зато ты получишь премиальные очки за умение

водить машину, а враги не смогут подстрелить тебя сбоку или спереди (если, конечно, ты не будешь слишком сближаться с их транспортными средствами). Экспериментируй и тренируйся, пока не научишься ехать настолько быстро, чтобы соответствовать скорости врагов, или просто смотри на показания спидометра и тахометра, которые выведены на экран, и старайся подстраиваться под их оптимальный режим. Используя эту методику нужно помнить о нескольких вещах: необходимо следить в зеркале заднего вида за передвижениями находящихся позади тебя автомобилей (если они будут таранить тебя, ущерб будет значительным) и не стрелять в велосипедистов, едущих впереди, пока они кидают бомбы.

ЧИСТИЛЬЩИК

Около 90% времени первый МОТОЦИКЛИСТ, атакующий с правого края экрана, бросает ЗАЖИГАТЕЛЬНУЮ БОМБУ. Держись левой стороны, чтобы не быть задетым осколками. После атаки с применением зажигательных бомб все мотоциклисты начинают размахивать ЦЕПЯМИ. Пригибайся и бей мотоциклистов кулаками. Это достаточно просто.

Внимательно смотри под ноги! В земле могут быть мины. Ты можешь прыгать только на короткие расстояния, поэтому тебе нужно подойти к мине как можно ближе, чтобы успешно перепрыгнуть ее. Не бросайся на Пустынников, когда они находятся чересчур близко к минам. Ты не сможешь собрать оброненные ими предметы, если они попадут на мины.

НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ

Наилучший способ атаковать противника - это пригибаться и, пока он находится в пределах досягаемости, бить кулаком. С теми, кто вооружен и очень опасен, действуй иначе: между их выстрелами резко вскакивай и беги к ним.

ЕДА у тех пустынников, что стреляют стрелами, почти всегда радиоактивна; еда лысых пустынников почти всегда хорошая.

В начале игры, чтобы убить противника или открыть упаковочную клеть или бочку, требуется лишь ДВА УДАРА. Начиная с Томбстоуна (Город 7) и далее это уже потребует трех ударов, после Вайлд Безин (Город 14) - четырех; после Хеллбурна (Город 20) - пяти; а после Аридзоны (Город 27) - шести.

Чем дальше ты углубляешься в игру, тем больше ударов требуется, чтобы взломать замки на УПАКОВОЧНЫХ КЛЕТЯХ, поэтому лучше

в них стрелять, а не бить кулаком, поскольку последнее истощает твое здоровье.

Города Токсавилл (Город 24) и Граунд Зеро (Город 25) заминированны. Посему - будь осторожен.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Когда ты закончишь с Трамтауном (Город 28) и опять заведешь мотор, ты увидишь впереди грузовик. Стреляй в него до тех пор, пока от него не отлетят двери и не будет виден пустынник с автоматом. Держи дистанцию и продолжай расстреливать грузовик, пока он не взорвется. Твоя машина автоматически остановится, и ты окажешься на финальном этапе игры.

Там тебя будет поджидать ДАСТЕР. Стреляй в него из всех видов оружия, которое у тебя есть, затем пригнись и бей кулаком что есть мочи (как сумасшедший). Всего требуется 20 пуль и/или ударов кулаком, чтобы прикончить Дастера.

Концовка игры откровенно слабая: короткий разговор с ученым, потом - титры, которые ты уже мог видеть, если внимательно смотрел демонстрационные кадры перед началом игры.

СЕКРЕТЫ

ПАРОЛИ: Используя эти пароли можно начинать игру с любого города, который находится до Хеллбурна (Город 20). Для Токсавилла (Город 24) пароля нет, так что тебе придется проходить последние восемь уровней самому.

СНЕЙК ГУРИК
(Город 4, одно продолжение)
[SMILEY]SMX20CH0940Q0
ФИШ АЙ
(Город 8, два продолжения)
[SMILEY]TN810LFY880C8
ДЕНИАЛ
(Город 12, три продолжения):
66VXH0VKMJC8*X
ТОРТИЛЬЯ ФЛЭТС
(Город 16, два продолжения):
*3NX118*0DYYK0
ХЕЛЛБУРН
(Город 20, два продолжения)
4ZWX31JMQ*KL48

PRINCE OF PERSIA (CD)
ПЕРСИДСКИЙ ПРИНЦ

SEGA OF AMERICA **ADVENTURE**

ВВЕДЕНИЕ

Когда персидский султан отправился на священную войну он оставил великого визиря Джафара править королевством И сделал большую ошибку! Джафар воспользовался своими дьявольскими силами, чтобы взять власть в свои руки и теперь только один человек стоит между ним и троном - дочь султана Он предлагает Принцессе либо выйти за него замуж либо умереть У нее есть на раздумья лишь один(!) час. Ты - странствующий путешественник, влюбленный в Принцессу Джафар заточил тебя в темницу, которая находится в подвале замка Тебе дается ровно час чтобы выбраться из темницы победить Джафара и стать Принцем Персии!

СТРАТЕГИЯ

Наилучшая стратегия в сражении на мечах.

Позволь своему противнику приблизиться и когда он будет в пределах досягаемости, взмахни своим мечом Все твои противники - и даже могущественный Джафар попадутся на эту уловку Тебе останется лишь быстро опустить меч на голову врага, в противном случае, он успеет с тобой расправиться Поэтому не теряй времени зря.

Ты можешь смело опускаться на ПИКИ и идти по ним мелкими

шажками Но не вздумай бежать по ним - это верная смерть

Подпрыгивай вверх, когда увидишь над собой ПЛИТЫ ПЕРЕКРЫТИЯ Так ты сможешь найти незакрепленные плиты, прикрывающие входы в потайные комнаты.

Потренируйся в ПРЫЖКАХ С РАЗБЕГУ (чтобы перепрыгивать через пропасти) и в ПРЫЖКАХ НА МЕСТЕ Также стоит потренироваться в прыжках вверх и в цеплянии за стены Все это тебе неоднократно пригодится

Мимо НОЖЕЙ - похожие на гильотину лезвия, которые разрубают тебя пополам - проходи крайне осторожно Подойди к НОЖУ подожди, пока он поднимется, затем быстро проходи под ним Не теряй ни секунды!

Наилучший способ преуспеть в этой игре - это ПРОЙТИ КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ Необходимо овладеть всеми навыками прежде, чем начинать игру "начисто" Тебе придется буквально нестись вперед, чтобы уложиться в шестидесятиминутный промежуток времени

УРОВЕНЬ 1

1	2	3	4	5	6	7		
8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21				

КОМНАТА 7: Спускайся и беги направо; позади тебя упадет плита Прыгай в открывшуюся дыру. Ты окажешься в Комнате 14

КОМНАТА 14: Беги влево, в Комнату 13.

КОМНАТА 13: Прыгай на левую сторону ямы и наступи на пружинную плиту, которая открывает ворота. Беги налево, в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Иди в нижний правый угол и наступи на плиту чтобы открыть ворота. Иди в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Беги налево в Комнату 10 Две плиты пола рухнут позади тебя, но это не должно тебя беспокоить.

КОМНАТА 10: Наступи на пружинную плиту с правой стороны ямы Прыгай через яму, но не наступай на плиту, которая закрывает ворота. Беги налево в Комнату 9.

КОМНАТА 9: Иди налево, в Комнату 8.

КОМНАТА 8: Спускайся к мечу Чтобы его поднять нажми кнопку "Down" ("Вниз") на пульте Вскарабкайся вверх на нижний уступ и иди вправо, в Комнату 9

КОМНАТЫ 9, 10, 11, 12, 13, 14: Иди направо, в Комнату 15

КОМНАТА 15: Твое первое сражение на мечах Ты автоматичес

ки выхватываешь меч, когда находишься в пределах досягаемости противника. Убей стражника и иди направо, в Комнату 16.

КОМНАТА 16: Вскарабкайся на пружинную плиту, открывающую дверь. Входи в дверь - и Уровень 1 закончен.

УРОВЕНЬ 2

1	2	3	4	5	6						
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
									18	19	20 21
											22

КОМНАТА 21: Иди налево, в Комнату 20

КОМНАТА 20: Сразись со стражником и иди налево, в Комнату 19

КОМНАТА 19: Выпей Снадобье (Potion) и взбирайся наверх, на средний уступ. Осторожно ступая пройди мимо пик и отправляйся налево, в Комнату 18

КОМНАТА 18: Вскарабкайся на самый высокий уступ справа. Прыгни вверх и хватайся за уступ. Карабкайся наверх, в Комнату 16

КОМНАТА 16: Иди налево, в Комнату 15.

КОМНАТА 15: Сразись со стражником и иди влево, в Комнату 14

КОМНАТА 14: Карабкайся вниз, к Снадобью, и выпей его. Затем отправляйся налево, в Комнату 13.

КОМНАТА 13: Аккуратно ступай через пики у стены. Вскарабкайся на стену и убей стражника. Иди налево, в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Выпей Снадобье, находящееся справа от тебя, чтобы восстановить первый "сосуд" силы. Не пей того Снадобья, что слева, иначе потеряешь этот "сосуд". Взберись по стене вверх и иди влево, в Комнату 11

КОМНАТА 11: Перепрыгни через яму, убей стражника и отправляйся в Комнату 10.

КОМНАТА 10: Забирайся наверх, в Комнату 4

КОМНАТА 4: Аккуратно иди по пикам и выпей Снадобье. Вернись направо, спустись вниз, на пики, и далее вниз - в Комнату 10.

КОМНАТА 10: Карабкайся вниз и иди влево, в Комнату 9.

КОМНАТА 9: Иди налево, в Комнату 8.

КОМНАТА 8: Перепрыгни через яму, заберись вверх на один уступ и беги налево, в Комнату 7.

КОМНАТА 7: Подпрыгни вверх и толкни плиту на потолке слева. Плита упадет. Забирайся наверх, в Комнату 1.

КОМНАТА 1. Забирайся наверх на самый высокий уступ справа. Прыгай влево и хватайся за уступ. [illegible] за пружинную плиту, которая открывает дверь, ведущую к выходу. Забирайся наверх

прыгай вправо и хватайся за уступ. Забирайся наверх и иди направо в Комнату 2.

КОМНАТА 2: Заходи в дверь, и ты будешь на следующем Уровне

УРОВЕНЬ 3

							1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20						
	21	22						

КОМНАТА 15: Беги направо, в Комнату 16.

КОМНАТА 16: Взберись на два уступа, затем прыгай вправо. Иди вправо и лезь наверх, в Комнату 8

КОМНАТА 8: Взбирайся на самый верхний уступ, затем прыгай прямо в Комнату 9

КОМНАТА 9. Прыгай на самый дальний уступ справа, затем прыгай вверх, в Комнату 10.

КОМНАТА 10: Иди на правую сторону уступа и прыгни вверх, чтобы толкнуть плиту. Когда она упадет, забирайся в Комнату 1

КОМНАТА 1: Иди направо в Комнату 2

КОМНАТА 2: Осторожно пройди "гильотину" и вскарабкайся наверх к Снадобью. Выпей его и спускайся обратно. Пройди ножи и иди влево, в Комнату 1

КОМНАТА 1: Спускайся вниз, в Комнату 10

КОМНАТА 10 Иди на левый край уступа и [illegible] в Комнату 9

КОМНАТЫ 9, 8, 7: Ты приземлишься на пружинную плиту, которая открывает ворота, ведущие в Комнату 6. Быстро беги туда. Если ты будешь мешкать, то они закроются, и тебе придется вернуться в Комнату 9, чтобы еще раз наступить на плиту

КОМНАТА 6: Чтобы не упасть с уступа, подпрыгни и хватайся за стену под открытыми воротами. Взберись по стене вверх и иди налево, в Комнату 5

КОМНАТА 5: Выпей Снадобье и иди налево, в Комнату 4

КОМНАТА 4: Взберись на уступ, что рядом с воротами, и нажми на пружинную плиту, открывающую их. Беги налево, в Комнату 3

КОМНАТА 3: Осторожно пройди под ножом и спускайся вниз, в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Беги вправо. По дороге ты наступишь на пружинную плиту, которая открывает расположенную ниже дверь. Вернись обратно и вскарабкайся в Комнату 3

КОМНАТА 3: Иди направо, в комнату 4

КОМНАТА 4: [illegible] оживает, когда ты приземлишься на среднем уступе. Ты не можешь убить скелет, но ты можешь

оттеснить его к правому краю уступа и спихнуть его оттуда. Расправившись с противником, спускайся в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Ты обнаруживаешь, что скелет еще "жив" и неплохо дерется ногами. На этот раз заставь его отступить влево и столкни в яму. Потом беги налево, в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Заходи в открытую дверь, и окажешься на следующем Уровне

УРОВЕНЬ 4

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18		19	20	21	22
	23										24

КОМНАТА 5: Иди направо, чтобы наступить на пружинную плиту, затем отправляйся налево, в Комнату 4.

КОМНАТА 4: Падай на пружинную плиту в нижнем левом углу, затем иди направо и карабкайся вниз, в Комнату 15.

КОМНАТА 15: Иди (но не беги) налево, в Комнату 14.

КОМНАТА 14: Убей стражника, затем наступи на пружинную плиту, чтобы открыть левые ворота. Перепрыгни яму и беги налево, в Комнату 13. Тебе нужен разбег.

КОМНАТА 13: Забирайся наверх, в Комнату 2

КОМНАТА 2: Иди налево и карабкайся вверх к открытым воротам. Двигайся налево, в Комнату 1.

КОМНАТА 1. Осторожно пройди под ножом и выпей Снадобье, затем возвращайся направо, в Комнату 2.

КОМНАТА 2: Спускайся в Комнату 13

КОМНАТЫ 13, 14, 15, 16: Иди направо к Комнате 17. Выпей Снадобье в Комнате 16

КОМНАТА 17: Осторожно пройди под ножом и убей стражника. После выпей Снадобье и отправляйся в Комнату 18.

КОМНАТА 18: Вскарабкайся наверх, в Комнату 7.

КОМНАТА 7: Иди направо в Комнату 8.

КОМНАТА 8: Иди направо в Комнату 9.

КОМНАТА 9: Убей стражника и двигайся направо, в Комнату 10

КОМНАТА 10: Выпей Снадобье и иди направо, в Комнату 11

КОМНАТА 11: Иди направо, в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Спустись на уступ, где находится нож, осторожно пройди под ним и беги влево, в Комнату 11.

КОМНАТА 11 Иди налево, наступи на пружинную плиту, затем иди вправо, в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Снова пройди под ножом, вскарабкайся на высокий уступ и отправляйся налево, в Комнату 11

КОМНАТА 11: Путь налево тебе преграждает зеркало. Разбегись и прыгай прямо в зеркало. Ты пролетишь сквозь него и твое "зеркальное отражение" убежит с экрана. Оно еще вернется, чтобы преследовать тебя, на следующих уровнях

КОМНАТА 10: Иди налево, в Комнату 9.

КОМНАТА 9: Заходи в дверь и - на следующий Уровень

УРОВЕНЬ 5

					1			
					2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16				17	
		18						

КОМНАТА 12: Иди налево и наступи на пружинную плиту, затем - направо, в Комнату 13.

КОМНАТА 13: Вскарабкайся вверх, к стражнику, и сразись с ним, затем карабкайся вверх, в Комнату 4

КОМНАТА 4: Карабкайся вверх и иди направо в Комнату 5.

КОМНАТА 5: Проходи в ворота и аккуратно ступая, проскользни мимо двух ножей. На экране появится твое зеркальное отражение. Но долго оно не задержится. Иди влево, в Комнату 4

КОМНАТА 4: Иди налево, в Комнату 3.

КОМНАТА 3. Иди к левому краю уступа, повернись лицом направо и карабкайся с утупа вниз, чтобы упасть в Комнату 12

КОМНАТА 12: Выпей Снадобье, затем повернись влево и перепрыгни через расщелину. Схватись за уступ, вскарабкайся вверх, затем отправляйся налево, в Комнату 11

КОМНАТА 11: Убей стражника и направляйся налево, в Комнату 10

КОМНАТА 10: Убей стражника и направляйся налево, в Комнату 9

КОМНАТА 9: Доберись до Снадобья, выпей его, затем спустись в Комнату 16

КОМНАТА 16: Пройди "гильотину", выпей Снадобье, затем возвращайся налево и забирайся наверх, в Комнату 8

КОМНАТА 8: Беги к левому краю ямы, прежде чем ввязываться в схватку со стражником. Убей стражника и иди налево, в Комнату 7

КОМНАТА 7: Иди влево, в Комнату 6

КОМНАТА 6: Заходи в дверь.

УРОВЕНЬ 6

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11			12
		13				

КОМНАТА 6: Наступи на пружинную плиту, чтобы открылись ворота, и иди налево, в Комнату 5.

КОМНАТА 5: Иди налево, в Комнату 4.

КОМНАТА 4: Перепрыгни яму и иди налево, в Комнату 3

КОМНАТА 3: Беги к левому краю плиты и убей стражника Иди налево, в Комнату 1.

КОМНАТА 1. Наступи на пружинную плиту на краю ямы и отправляйся направо в Комнату 2

КОМНАТА 2: Разбежавшись как следует вбегай в Комнату 1 Все легче легкого.

КОМНАТА 1. Прыгай влево и хватайся за уступ Твое зеркальное отражение закроет ворота едва не защемив тебе руки Отпусти уступ и падай на Уровень 7.

УРОВЕНЬ 7

Этот Уровень можно проходить несколькими путями.

					1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19	20
					21			

ПЕРВЫЙ ПУТЬ

КОМНАТА 5: Как только ты очутился в Комнате, хватайся за уступ и карабкайся вверх. Прыгай вправо, хватайся за уступ и забирайся наверх. Иди направо, в Комнату 6.

КОМНАТА 6: Убей стражника и иди направо в Комнату 7.

КОМНАТА 7: Иди направо в Комнату 8.

КОМНАТА 8: Прыгни вверх и столкни плиту Забирайся наверх в Комнату 1.

КОМНАТА 1. Пройди под ножом и иди направо в Комнату 2

КОМНАТА 2: Убей стражника и продолжай двигаться направо, в Комнату 3

КОМНАТА 3 Выпей Снадобье затем спускайся в Комнату 10

КОМНАТА 10: Иди направо, в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Иди направо и наступи на пружинную плиту затем сделай два осторожных шага вправо Прыгни вправо, чтобы одновременно соскочить с пружинной плиты (которая закрывает ворота) и перепрыгнуть пики. Иди направо, в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Иди к правому краю уступа, повернись налево и спустись с уступа Спрыгни на уступ ниже и иди налево в Комнату 11

КОМНАТА 11: Перепрыгни пружинные плиты в центре комнаты и иди влево в Комнату 10 Если ты заденешь пружинную плиту которая закрывает ворота, возвращайся в Комнату 12 и спускайся в Комнату 20 затем следуй описанию Второго Пути, которое приводится ниже

КОМНАТА 10: Разбежавшись беги влево и прыгай Хватайся за уступ и взбирайся на него Иди влево ворота будут открыты Взбирайся вверх и двигайся влево в Комнату 9 Далее следуй описанию Третьего Пути, приведенному ниже

ВТОРОЙ ПУТЬ

КОМНАТА 20: Иди налево, в Комнату 19

КОМНАТА 19: Осторожно сделай шаг в яму и хватайся за уступ Карабкайся вверх, затем вступи во вторую яму, схватись за уступ и снова карабкайся вверх. Иди налево, в Комнату 18.

КОМНАТА 18: Осторожно пройди пики, затем направляйся налево, в Комнату 17.

КОМНАТА 17: Взбирайся наверх, в Комнату 9 Далее следуй описанию Третьего Пути.

ТРЕТИЙ ПУТЬ

КОМНАТА 9: Заберись наверх к охраннику и убей его, затем иди налево, в Комнату 8

КОМНАТА 8: Спустись вниз на самый нижний выступ и иди налево через ножи в Комнату 7.

КОМНАТЫ 7, 6: Иди налево, в Комнату 5.

КОМНАТА 5: Выпей волшебное Снадобье затем беги налево и прыгай в Комнату 13

КОМНАТА 13: Беги влево чтобы наступить на пружинную плиту, затем беги направо чтобы наступить на вторую пружинную плиту и открыть дверь. Иди направо, в Комнату 14

КОМНАТА 14: Иди направо, в Комнату 15.

КОМНАТА 15: Сбрось плиты и выпей Снадобье Иди направо в комнату 16

КОМНАТА 16: Иди направо к самому крайнему уступу Прыгай направо, в Комнату 17.

КОМНАТА 17: Схватись за уступ и взбирайся в Комнату 9

КОМНАТА 9: Поднимись наверх на самый высокий уступ подойди к его левому краю и прыгай налево, в Комнату 8

КОМНАТА 8: Спускайся на самый нижний уступ и беги налево

мимо ножей в Комнату 7.

КОМНАТЫ 7, 6: Иди налево в Комнату 5.

КОМНАТА 5: Иди налево к краю уступа, повернись направо, затем спустись вниз. Упади в Комнату 13. (Это лишит тебя одного "сосуда" силы.)

КОМНАТА 13: Заходи в дверь и прощайся с этим Уровнем

УРОВЕНЬ 8

1	2	3	4			5		6		7
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
										19
										20

КОМНАТА 3: Взберись на уступ и иди влево в Комнату 2

КОМНАТА 2: Убей стражника, затем беги налево и прыгай через расщелину. Иди налево в Комнату 1

КОМНАТА 1: Спустись вниз к Снадобью, выпей его, затем прыгай на уступ слева. Хватайся за него, если это необходимо. Спускайся в Комнату 8

КОМНАТА 8: Пройди нож и беги в Комнату 9

КОМНАТА 9: Пройди пики и двигайся направо в Комнату 10

КОМНАТА 10: Иди направо в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Пройди пики и двигайся направо в Комнату 12

КОМНАТЫ 12, 13, 14: Иди направо в Комнату 15.

КОМНАТА 15: Убей стража и иди направо в Комнату 16.

КОМНАТА 16 Пройдя по пикам, забирайся наверх к Снадобью Выпей его. Спустись обратно и иди направо в Комнату 17.

КОМНАТА 17: Иди направо в Комнату 18.

КОМНАТА 18: Прыгни направо, схватись за уступ и взберись наверх, затем лезь выше еще на два уступа. Прыгай влево к еще более высокому уступу, хватайся за его край и взбирайся на него. Потом поднимайся в Комнату 7. Теперь уже легче.

КОМНАТА 7: Выпей Снадобье, затем карабкайся вниз в Комнату 18

КОМНАТА 18: Иди в Комнату 17. Входи в нее осторожно.

КОМНАТА 17: Убей стражника, затем беги налево и прыгай через расщелину в Комнату 16.

КОМНАТА 16: Пройди ножи и иди влево в Комнату 15.

КОМНАТА 15: Разбегись и перепрыгни через расщелину. Схватись за уступ, заберись на него и продолжай двигаться налево в Комнату 14

КОМНАТА 14: Заберись наверх в Комнату 5

КОМНАТА 5: Выпей Снадобье и спускайся в Комнату 14.

КОМНАТА 14: Разбегись и прыгай влево. Плита, на которую ты

приземлишься, сломается, так что хватайся за уступ и подтягивайся. Иди налево в Комнату 13

КОМНАТА 13: Пройди нож и убей стражника. Перепрыгни через пружинную плиту, когда отправишься налево в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Прыгай к воротам (ты наступишь на пружинную плиту, когда будешь разбегаться), хватайся за уступ, подтягивайся и беги налево в Комнату 11

КОМНАТА 11: Пройди ножи и иди налево в Комнату 10.

КОМНАТА 10: Коснись пружиной плиты. Откроется дверь. Медленно иди направо в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Пройди ножи и отправляйся направо в Комнату 12

КОМНАТА 12: Встань у ворот и жди. На экран вползет мышь и коснется пружинной плиты, которая и откроет тебе ворота. Прыгай на уступ ниже и иди налево в Комнату 11

КОМНАТА 11: Пройди пики и беги налево в Комнату 10.

КОМНАТА 10: Скажи "гуд бай" этому Уровню и заходи в дверь

УРОВЕНЬ 9

1	2	3	4	5	6		
7	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	
			21	22	23	24	

КОМНАТА 23:
Иди налево в Комнату 22

КОМНАТА 22: Ты наступишь на пружинную плиту, когда побежишь к ножу. Перепрыгивай нож и беги в Комнату 21. Если ты не перепрыгнешь нож, ты коснешься пружинной плиты, которая закрывает ворота

КОМНАТА 21: Взбирайся наверх в Комнату 17.

КОМНАТА 17: Прыгай вправо через расщелину. Иди направо в Комнату 18

КОМНАТА 18: Иди направо в Комнату 19

КОМНАТА 19: Пройди нож и убей стражника, затем - опять направо в Комнату 20.

КОМНАТА 20: Выпей Снадобье, что находится на высоком уступе, затем спускайся в Комнату 13

КОМНАТА 13: Взбирайся на высокий уступ, затем иди направо в Комнату 14.

КОМНАТА 14: Убей стража, затем прыгай вправо на пружинную плиту. Прыгай обратно и иди налево в Комнату 13

КОМНАТА 13: Подойди к левому краю уступа, затем прыгай влево и хватайся за следующий уступ. Прыгай туда, где находятся воро

та и сделай два аккуратных шага влево затем прыгай влево и ниже ворот. Иди налево в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Прыгай к маленьким уступам слева и спускайся в Комнату 19.

КОМНАТА 19: Разбегись и беги влево в Комнату 16 Как только ты окажешься в Комнате 16 поворачивай направо и продолжай бег Ты должен своими действиями заставить одну из плит пола упасть на пол Комнаты 16 и ударить пружинную плиту которая откроет ворота в левом верхнем углу Комнаты 16. Если ты упадешь вместе с плитой хватайся за уступ и взбирайся наверх Если тебе удалось добиться желаемого, забирайся наверх, в Комнату 12.

КОМНАТА 12: Лезь наверх в Комнату 6

КОМНАТА 6: Прыгни на уступ чтобы открыть ворота затем двигайся налево через ворота в Комнату 5.

КОМНАТА 5: Убей стражника и двигайся налево в Комнату 4

КОМНАТА 4. Выпей Снадобье, что находится в правом нижнем углу, затем вернись к верхнему левому уступу и, разбежавшись, мчись налево в Комнату 3

КОМНАТА 3: Продолжай бежать и прыгни на торчащий слева уступ Хватайся за него, чтобы открылись ворота которые ниже тебя Падай за землю и двигайся налево в Комнату 2

КОМНАТА 2: Сломай плиты на потолке в левом верхнем углу, забирайся наверх и иди налево в Комнату 1.

КОМНАТА 1: Выпей Снадобье и иди направо в Комнату 2

КОМНАТА 2: Спускайся в Комнату 15.

КОМНАТА 15: Пройди под ножом, чтобы наступить на первую пружинную плиту Двигайся налево и наступи на вторую плиту Вернись направо и заберись на уступ который находится над ножом Иди направо в Комнату 17.

КОМНАТА 17: Убей стражника и двигайся направо в Комнату 18

КОМНАТА 18: Наступи на пружинную плиту, и дверь откроется Спустись на уступ ниже и прыгай на пол затем входи в дверь и перед тобой Уровень 10

УРОВЕНЬ 10

	1			2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	13
			14				

КОМНАТА 8: Прыгай на пол и наступи на пружинную плиту, чтобы открыть двое нижних ворот. Иди направо в Комнату 9

КОМНАТА 9: Беги мимо ямы, затем встань с правой стороны от стражника

и столкни его в яму. Иди направо в Комнату 10

КОМНАТА 10: Иди направо в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Заберись на уступ где находятся два ножа Разбегись и проскочи под первым ножом затем перепрыгни второй нож и пружинную плиту, которая рядом с ним. Ты окажешься в Комнате 12

КОМНАТА 12: Заберись наверх к ножу затем развернись налево и прыгай вверх, чтобы сбить с потолка плиту Поднимайся в Комнату 4

КОМНАТЫ 4, 3: Иди налево в Комнату 2

КОМНАТА 2: Беги через Комнату 2. У тебя за спиной будут падать плиты Когда ты ударишься об стену, ты провалишься в Комнату 10

КОМНАТА 10: Убей стражника и иди налево в Комнату 9

КОМНАТА 9. Выпей Снадобье и направляйся влево в Комнату 8

КОМНАТА 8. Пройди через левые верхние ворота в Комнату 7.

КОМНАТА 7: Убей стражника, затем урони плиту справа от ворот. Забирайся наверх в Комнату 1.

КОМНАТА 1: Спускайся вниз в Комнату 7.

КОМНАТА 7: Иди налево в Комнату 6

КОМНАТА 6: Беги к левому краю уступа и наступи на пружинную плиту, чтобы открыть дверь Вернись к правому краю уступа и спрыгивай на пол Убей стражника и заходи в дверь Это конец Уровня

УРОВЕНЬ 11

1	2	3	4		5			
6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18				19	

КОМНАТА 6: Иди направо в Комнату 7.

КОМНАТА 7: Разбегись и прыгай вправо, хватайся за уступ и подтягивайся Если ты упадешь (постарайся чтобы падения не вошли у тебя в привычку беги к Снадобью и выпей его, потом возвращайся обратно и пробуй снова Когда прыгаешь держись по правую сторону от шипов и прыгай прямо вверх чтобы сбить плиту Заберись наверх в Комнату 2

КОМНАТА 2: Беги влево в Комнату 1

КОМНАТА 1: Беги влево и прыгай в расщелину у левой стены Комнаты (Если ты не сделаешь этого, падающие плиты разобьют сосуд со Снадобьем в Комнате 6.)

КОМНАТА 6: Выпей Снадобье затем медленно иди к правому краю уступа Прыгай вправо схватись за уступ и заберись на него Вскарабкайся на самый высокий из уступов и, разбежавшись, мчись в Комнату 7.

КОМНАТА 7: Прыгни вправо через расщелину и ухватись за ус-

туп. Заберись на него и отправляйся направо в Комнату 8

КОМНАТА 8: Встань по левую сторону от ножа и прыгни вверх, чтобы обрушить плиту. Поднимайся в Комнату 3.

КОМНАТА 3: Выпей Снадобье, затем беги направо в Комнату 4

КОМНАТА 4: Беги вправо, пока тебе не преградит путь стена, затем спускайся в Комнату 9.

КОМНАТА 9: Прыгай влево через расщелину и нажимай на пружинную плиту, затем прыгай вправо и иди направо в Комнату 10

КОМНАТА 10: Беги направо в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Залезь на самый высокий уступ и убей стражника затем разбегись и прыгай в Комнату 12

КОМНАТА 12: Ты упадешь на плиту, которая плохо закреплена, поэтому продолжай цепляться, пока не почувствуешь под руками твердую опору. Подтянись наверх и иди направо в Комнату 13.

КОМНАТА 13: Вскарабкайся наверх к стражнику и убей его, затем иди направо в Комнату 14

КОМНАТА 14: Беги вправо, пока под тобой не упадет плита. Падай вниз на пружинную плиту, которая открывает дверь. Заберись обратно и иди налево в Комнату 13

КОМНАТА 13: Иди налево в Комнату 12

КОМНАТА 12: Заходи в дверь и - на следующий Уровень

УРОВЕНЬ 12

Последний Уровень разделен на три части. Первая часть - это обычный уровень. Часть вторая - короткий уровень, при прохождении которого тебе придется сразиться с хитрым и коварным противником. Часть Третья - битва с Джафаром.

1	2	3	4	
	5	6	7	
	8	9	10	11
		12	13	14
		15	16	
		17	18	

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

КОМНАТА 17: Иди направо в Комнату 18.

КОМНАТА 18: Поднимись на два уступа, затем подойди к правой части уступа и заберись наверх в Комнату 15.

КОМНАТА 15: Прыгай влево и хватайся за уступ. Выберись на уступ и карабкайся вверх в Комнату 12

КОМНАТА 12: Карабкайся вверх к самому высокому выступу слева, затем иди налево. Потом развернись и начинай разбег. Прыгай вправо через расщелину и беги дальше, потом опять прыгни - в Комнату 13.

КОМНАТА 13. Продолжай бежать и прыгай вправо в Комнату 14

КОМНАТА 14: Вскарабкайся вверх по узкой шахте и скинь вниз плиты, затем забирайся в Комнату 11.

КОМНАТА 11: Осторожно иди влево в Комнату 10.

КОМНАТА 10: Прыгай влево и цепляйся за стену. Заберись вверх на большой уступ и беги влево в Комнату 9.

КОМНАТА 9: Прыгай влево с края уступа, чтобы приземлиться на маленьком уступе. Заберись наверх в Комнату 6.

КОМНАТА 6: Забирайся наверх в Комнату 3

КОМНАТА 3. Иди налево и наступи на пружинную плиту, затем спускайся в Комнату 6.

КОМНАТА 6: Двигайся влево в Комнату 5.

КОМНАТА 5: Зайди на левую сторону уступа, затем развернись направо и разбегайся, чтобы попасть в Комнату 6.

КОМНАТА 6: Продолжай бежать и прыгай направо через расщелину. Хватайся за уступ и выбирайся наверх, затем иди направо в Комнату 7

КОМНАТА 7: Беги на уступ, торчащий в центре комнаты. Забирайся наверх в Комнату 4

КОМНАТА 4: Прыгай вверх и обрушь вниз две плиты. Залезь на уступ справа, затем прыгай влево на незакрепленную плиту. Хватайся за край уступа, когда опора уйдет у тебя из-под ног, забирайся наверх и иди налево в Комнату 3

КОМНАТА 3: Заберись на уступ и беги налево мимо незакрепленных плит. В этот момент появится твое зеркальное отражение, схватит меч и приготовится к схватке с тобой. Чтобы не драться с ним, переводи джойстик в положение "Вниз" - так ты уберешь свой меч. Твой двойник сделает тоже самое. Иди влево и зеркальное отражение соединится с твоим телом. Отлично! Иди налево в Комнату 2

КОМНАТА 2: Если ты когда-нибудь видел фильм "Индиана Джонс и последний крестовый поход", ты наверняка сообразишь, что надо делать дальше. Беги влево в Комнату 1. Под тобой по мере твоего продвижения будет появляться опора.

КОМНАТА 1: Прыгай влево, чтобы приземлиться на уступе ниже, затем иди налево и окажешься во второй части.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

КОМНАТА 5: Подожди, пока несколько плит не упадут на землю, затем двигайся налево в Комнату 4.

КОМНАТА 4: Подожди с правой стороны комнаты, пока не упадут на землю несколько плит, затем направляйся влево в Комнату 3

КОМНАТА 3: Поднимись в Комнату 1.

КОМНАТА 1: Заберись на самый высокий уступ, затем прыгай в Комнату 2

КОМНАТА 2: Пройди мимо незакрепленной плиты на полу и убей охранника. Ты должен сделать это, чтобы открыть дверь в Комнату 1.

КОМНАТА 1: Заходи в дверь и, ты окажешься в третьей части.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

КОМНАТА 5: Иди направо к пружинной плите, наступи на нее и отправляйся налево в Комнату 4.

КОМНАТЫ 4, 3, 2: Иди налево в Комнату 1.

КОМНАТА 1: Вот и настало время сразиться с Джафаром (после короткой анимационной заставки). Чтобы его победить, ты можешь применить ту же стратегию, что использовал в поединках со стражниками; он просто сильнее, чем они, и реакция у него получше. Когда ты с ним покончишь, создатели игры побалуют тебя весьма кровавой (да, да, именно кровавой) концовкой.

ROAD AVENGER
МСТИТЕЛЬ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

RENOVATION **DRIVING**

ВВЕДЕНИЕ

Это гоночная игра, но она не похожа на прочие подобного жанра игры, поскольку, вместо предоставляемого обычно обзора позади машины, в "Мстителе" все показывается с точки зрения сидящего в кресле водителя. В ней используется множество видеодействия и стереозвук, создающие впечатление, что ты смотришь фильм, а не играешь в игру. В каждой из девяти стадий "Мстителя" тебе надо крутить "баранку", тормозить и разгоняться, избегая вражеских машин, падающих камней и других препятствий. Хотя игра, видимо, покажется простой большинству игроков, прекрасная графика и звук с лихвой возместят этот "недостаток".

СТРАТЕГИЯ

Попробуй приступить к этой игре, начав сразу с режима ДЛЯ ОПЫТНЫХ. При этом игра продлиться несколько дольше, нежели если бы ты играл в обычном режиме.

На начальных этапах можно смело делать ошибки - если, конечно, достаточно быстро их потом исправлять. Например, нажав "Тормоз" вместо "Турбо", ты останешься в живых, если быстро исправишься и нажмешь "Турбо". На последних этапах, однако, подобных ошибок делать нельзя.

Когда ты пользуешься "ТУРБО", будь готов воспользоваться этой командой несколько раз кряду. Обычно этот прием применяется, чтобы отбросить вражескую машину с твоего пути.

Когда ты прошел всю игру, вернись к началу и снова отправляйся в путь. Но на этот раз НАМЕРЕННО умирай, где только возможно, чтобы увидеть все возможные варианты катастроф. Некоторые из них весьма неплохи.

СДЕЛАЙ ВИДЕОЗАПИСЬ себя, играющего в "Мстителя", и просмотри ее, когда закончишь игру. Практически ты испытаешь такое же удовольствие, как и играя в игру. Ты также можешь использовать свой видеомагнитофон, чтобы просмотреть наиболее красивые или смешные сцены в замедленном темпе или в режиме стоп-кадра. Вот некоторые из самых стоящих.

ЭТАП 1: Идущая навстречу девушка бросает свои покупки в воздух, когда ты проносишься мимо.

ЭТАП 3: Хулиган вскакивает на машину, колотит по ней гаечным ключом и падает на ветровое стекло.

ЭТАП 5: Следи за картинками на стене, мимо которой проезжаешь, проехав через мост. Там изображены: панда, аллигатор и девушка, на которой очень мало одежды! Как это им удалось сюда впихнуть, непонятно. Чуть позже на этом же этапе три парня прыгают на машину и корчат тебе рожи.

СЕКРЕТЫ

ПЯТЬ ХИТРЫХ УЛОВОК: Когда на экране будет название игры, нажмите "START" ("СТАРТ"), чтобы появились меню "Game Start" ("Начинаем игру") и "Options Mode" ("Выбор режима"). Нажми на пульте "UP" ("ВВЕРХ"), а не "DOWN" ("ВНИЗ"), чтобы высветился "Выбор режима", и нажми "СТАРТ". Отметь указателем меню "Players" ("Игроки") и войди в один из следующих режимов.

РЕЖИМ УСТРАНЕНИЯ (ДЕФЕКТОВ) (DEBUG MODE): Нажми "А" пять раз и "С", затем выходи из "Options Mode" и начинай игру. В процессе игры нажимай "А", "В" и "С" одновременно, и экран будут заполнять цифры и буквы.

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ РЕЖИМ (DEMO MODE): Нажми пять раз "А", потом "В", затем выходи из "Options Mode" и начинай игру. И она будет идти без твоего участия!

ПАУЗА (PAUSE). Нажми четыре раза "А", затем "В" и "А", выходи из "Options Mode" и начинай игру. Во время игры нажатием кнопки "СТАРТ" ты сможешь сделать паузу.

ОЧИСТИТЬ ЭТАП (STAGE CLEAR): Выполни все действия, описанные выше ("ПАУЗА"), и выходи из "Options Mode". Затем опять входи в "Options Mode", нажав "Вверх" и "Старт", и отметь указателем меню "Игроки". Нажми четыре раза "А", потом В и С, затем выходи из "Options Mode" и начинай игру. Во время игры нажми "СТАРТ", чтобы наступила "пауза", а затем "С", чтобы этап автоматически очистился. Полезная штука.

ВЫБОР ЭТАПА: Нажми "А" шесть раз, затем выходи из "Options Mode" и начинай игру. Появиться картинка с меню этапов. Нажми "Влево" или "Вправо", чтобы выбрать этап, затем нажми "СТАРТ".

ROAD RASH 2
МОТОГОНКИ 2

ELECTRONIC ARTS **DRIVING**

ВВЕДЕНИЕ

Игра "Road Rash" пользовалась в свое время исключительной популярностью. Новой ее версии, похоже, уготована та же участь, поскольку в ней есть новые трассы, новые мотоциклы, новое оружие, качественная графика и звук, а также режим для двух игроков, что по-настоящему, классно! Твоя цель - обогнать всех и выиграть призовые деньги, на которые потом купить получше мотоцикл, чтобы на нем заработать еще больше денег. Завершив Уровень 5, ты станешь Непревзойденным Гонщиком!

СТРАТЕГИЯ

Записывай ПАРОЛИ, который ты получаешь в конце каждой пройденной тобой квалификации. Если во время гонки ты разобьешься или тебя остановят полицейские, возвращайся в игру с помощью последнего известного тебе пароля. Так ты сохранишь свои деньги.

Не пользуйся без надобности ТОРМОЗАМИ. Ты можешь пройти большинство поворотов, просто отпуская кнопку акселератора. Будь осторожен! Не делай резких поворотов, когда жмешь на акселератор, иначе тебя занесет и выкинет на обочину, особенно если у тебя мощный мотоцикл.

Конечно, забавно таранить других гонщиков, но при этом ты теряешь много времени. Когда же тебе ничего другого не остается, кроме, как сбросить с трассы конкурента, бей его кулаком или ногой, но будь аккуратен, чтобы не вылететь из седла. Некоторые Гонщики (Роз и Наташа) старательно не замечают тебя, пока ты не атакуешь их, так что может имеет смысл сдержать свою агрессивность.

Наилучший момент для использования NITRO наступает, когда ты оказываешься позади группы гонщиков, борящихся за выгодную позицию. Сворачивай на краи дороги и примени NITRO, чтобы обогнать их. Не следует использовать NITRO на прямых участках, поскольку они, как правило, оканчиваются резкими поворотами.

Ты можешь проходить всякую трассу, на которую получил доступ, столько раз, сколько хочешь, чтобы заработать побольше денег. Тебе не перейти на следующий уровень, пока ты не пройдешь квалификацию на каждой из пяти дистанций.

Все ОБЪЕКТЫ НА ТРАССЕ, за исключением машин, - неподвижны и со временем не изменяют своего положения. Если ты вылетишь на резком повороте или врежешься, к примеру, в корову, стоящую на дороге, посмотри на счетчик миль, чтобы при следующем прохождении трассы знать, где и что тебя поджидает.

КОПИ ДЕНЬГИ, чтобы сразу купить Мотоцикл Суперкласса (предпочтительно "Shunken 1000"), а потом и "Diablo 1000N".

СЕКРЕТЫ

ВЫБОР МОТОЦИКЛА. Ты можешь начать игру с любым мотоциклом, если воспользуешься хитрым трюком. Вызови на экран меню ("Game Options"), выбери игру "Mano A Mano" (Воспользуйся пультом 2, чтобы выбрать оружие для второго игрока.) Иди в Магазин Мотоциклов и выбери тот мотоцикл, который тебе нравится. Вернись в меню "Game Options" и выбери игру "Take Turns", затем выбери игру "Solo". Начинай гонку на Уровне 1 и у тебя будет мотоцикл, который ты выбрал в магазине.

WILD THING 2000. В этой игре есть один секретный мотоцикл, но ты не получишь его, пока не выиграешь игру на Уровне 5. Сделав это, отправляйся в автомагазин. Там ты найдешь "Wild Thing 2000". Мотоцикл развивает скорость до 200 миль в час. На нем невозможно ни вылететь на обочину, ни потерпеть аварию.

ФИНАЛ. Пройдя последний Уровень, ты увидишь анимационное изображение себя, забирающегося в вертолет. Похоже, что игра начинается снова. Иди в магазин, купи "Wild Thing 2000" и стартуй на любой трассе. Правда, теперь твоими соперниками будут полицейские! Как бы не завершилась гонка, игра прекратиться, и тебе придется перезапускаться.

ПАРОЛИ РАЗЛИЧНЫХ УРОВНЕЙ:

Уровень 1	1 дистанция	$4800 и "Shuriken 400"	03T1 P1TK
Уровень 2	2 дистанции	$1640 и "Banzai 600N"	01L8 2ALV
Уровень 3,	5 дистанций,	$4830 и "Banzai-600"	03T7 RA0C
Уровень 3	5 дистанций	$11560 и "Panda 600"	08H8 3L0P
Уровень 4,	5 дистанций,	$22060и "Banzai-750":	0HJS KP0D.
Уровень 5,	5 дистанция,	$27160и "Diablo-1000":	0LIP 5702.
Уровень 5,	1 дистанция,	$32160 и "Diablo-1000N":	0OJ1 TJT1.

SEGA CLASSICS (CD)

SEGA **MIXED**

ВВЕДЕНИЕ

Если у тебя есть Mega-CD, то у тебя есть и эти игры, которые входят в комплект поставки. Каждая из четырех игр является действительно классической, начиная с тетрисной "Columns" и заканчивая полной действия, боевой "Streets of Rage".

COLUMNS (КОЛОНКИ)

ВОЛШЕБНЫЕ БЛОКИ: Пока волшебный блок падает, старайся развернуть его так, чтобы на экран попали только две его секции. Следующий блок падает самостоятельно и убивает совпадающие секции.

GOLDEN AXE (ЗОЛОТОЙ ТОПОР)

ВЫБОР УРОВНЯ: Когда на экране находится меню персонажей нажми "Вниз" и "Влево", затем нажми "B" и "START". В верхнем левом углу экрана появится номер, это тот уровень с которого ты можешь начать. Воспользовавшись пультом, выбери себе уровень и нажми "Старт", чтобы начать игру.

ДЕВЯТЬ ЖИЗНЕЙ: Когда на экране находится меню персонажей, нажми "Вниз" и "Влево", затем нажми "A" и "C". Отпусти все кнопки и нажми "START". В следующей игре у тебя будет девять жизней.

REVENGE OF SHINOBI (МЕСТЬ ШИНОБИ)

БЕСКОНЕЧНЫЕ ШУРИКЕНЫ: В меню "options" измени число шурикенов на 00. Подожди около десяти секунд и два нуля превратятся в знак бесконечности. В следующей игре у тебя будут бесконечные шурикены.

STREETS OF RAGE (УЛИЦЫ ЯРОСТИ)

ПЛОХОЙ КОНЕЦ: Сыграй игру в режиме для двух игроков и пройди ее всю до последнего противника. Когда он попросит тебя присоединиться к нему, пусть один игрок скажет "Да", а другой - "Нет". Теперь два игрока будут драться друг с другом за власть на улице.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ: После победы над противником в третьем раунде примени на нем свое специальное оружие, прежде чем он рухнет на землю, и получишь дополнительно 5000 очков.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ. Когда появляется сообщение "Игра окончена" ("Game Over") нажми "Влево", "Влево", "В", "В", "В", "С", "С", "С", "Start".

SEWER SHARK
АКУЛА ИЗ КАНАЛИЗАЦИИ

SEGA **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Ты - самый крутой гонщик, который когда-либо мчался по Тоннелям, так, по крайней мере, ты думал о себе, когда тренировался. Сейчас ты летишь по-настоящему, и это не совсем то, что ты ожидал. Твой противник, комиссар Стенчлер, - крайне одиозная личность. Твой второй пилот, Гоуст, полнейший тупица. Но самое неприятное - это то, что все эти "очаровательные" существа, населяющие тоннели пытаются убить тебя! Но не впадай в уныние, прорвись сквозь них, найди дорогу и тогда сможешь отлично провести время на прекрасных пляжах Солар-Сити. (Да будет так!)

СТРАТЕГИЯ

СДЕЛАЙ ПОТИШЕ ЗВУК, чтобы слышать позывные ЗУБАТКИ. (Кроме того, музыка спустя какое-то время начинает действовать на нервы.)

Если за тем, как ты играешь, наблюдает твой друг, поручи ему (или ей) ПРИСЛУШИВАТЬСЯ К ИЗМЕНЕНИЯМ ТОННЕЛЯ и говорить тебе, когда надо поворачивать. Таким образом, не уделяя особого внимания стрелкам, появляющимся вверху экрана, ты сможешь сконцентрироваться на уничтожении врагов. Это важно.

Всегда используй короткие ОЧЕРЕДИ ПУЛЕМЕТНОГО ОГНЯ, чтобы сохранять энергию. Иногда, между твоим выстрелом и "смертью"

той или иной твари будет небольшая временная задержка. Поэтому не следует бездумно продолжать стрелять. Возможно, что ты уже стреляешь в труп, теряя при этом драгоценную энергию.

Когда ты огибаешь ПОВОРОТ, всегда поворачивай прицел в том же направлении, чтобы стрелять во врагов, которые могут сразу появиться. Например, если ты поворачиваешь вправо, то переводи прицел в правую сторону экрана. На поворотах тебе надо стрелять очень быстро, чтобы убить врага.

Не следует терять времени и энергии на стрельбу по ЛЕТУЧИМ МЫШАМ. Они безвредны и за них начисляется мало очков.

Если ты пропустишь хоть одну ЗАПРАВКУ, то у тебя гарантированно энергия закончится прежде, чем ты доберешься до конца. Так что не промчись мимо! Тебе нужно как можно больше энергии, чтобы выжить во время нападения Зерков в конце игры.

Во время игры Гоуст обращается к тебе четырьмя различными позывными. Каждый позывной, по существу, означает наступление нового уровня с новыми еще более опасными чудовищами, которых нужно убивать. Если ты получил новый позывной и потерял жизнь, то продолжишь игру с того места, где ты его получил.

DOGMEAT (1-ЫЙ ПОЗЫВНОЙ): Ты встречаешься только с РЭТИГАТОРАМИ и ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ. Ничего такого, с чем бы ты не мог справиться. (Верно?)

RATBREATH (2-ОЙ ПОЗЫВНОЙ): Сейчас стало все хитрее. В тоннелях начинает появляться СКОРПИОН, а чтобы его убить, тебе надо будет дважды попасть в него. На этом уровне тебе уже придется сражаться с двумя тварями одновременно. Если ты столкнешься со скорпионом и рэтигатором, сначала уничтожь скорпиона, так как это принесет тебе больше очков.

EXTERMINATOR (3-ИЙ ПОЗЫВНОЙ). Зубатка больше не предупреждает об изменениях в Тоннеле. Теперь ты следуешь по трубам за НЕКИМ БЕЗУМНЫМ СУЩЕСТВОМ. Здесь тварей больше, чем на прежних уровнях, так что тебе придется стрелять гораздо чаще, чтобы остаться в живых. КРОТЫ начнут появляться после ЗАПРАВКИ. Уровни ВОДОВОРОТА начинают повышаться, смотри за индикатором и стреляй осветительными снарядами, когда это необходимо.

BEACHBUM (4-ЫЙ ПОЗЫВНОЙ): ЗАПРАВКА будет вскоре после того, как ты получил этот позывной. Не пропусти ее! Тебе придется иметь дело со множеством врагов и постоянно стрелять. В качестве последней меры защиты Стенчлер выпустит в трубы ЗЕРКОВ. Каждый, попавший в тебя, зерк отнимает 1000 единиц твоей энергии, поэтому, чтобы выжить, тебе надо их нещадно уничтожать, чем больше, тем лучше. Они нападают только на прямых участках тоннеля и всякий раз появляются в центре экрана, поэтому сосредоточить имен

но там всю свою огневую мощь. Атаки зерков длятся около 45 секунд, продержись это время - и тебя ждет награда в виде великолепнейшей концовки, где Фалько целует Гоуста (разве у тебя не было предчувствия, что они нравятся друг другу?), а секретарша Стенчлера целуется с зубаткой.

SHADOW OF THE BEAST 2
ТЕНЬ ЗВЕРЯ 2

ELECTRONIC ARTS **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Что это? Ты считал, что оригинальная игра "Shadow of Beast" была чересчур крута?! не ты один, между прочим. Компания "Electronic Arts" создатель игры услышала наши мольбы о пощаде "Зверь 2" в большей степени игра разгадывания головоломок чем действия (хотя в ней тоже хватает беготни прыжков и стрельбы) и здесь три уровня сложности легкий средний и смехотворный (очень точное название) Если тебе нравится напрягать мозги а не только палец на спусковом крючке, то "Зверь 2" - это игра для тебя

СТРАТЕГИЯ

В "Звере 2" много ситуаций, когда, совершив ошибку, ты уже не сможешь продолжать игру. Здесь мы указали большую часть подобных ситуаций, но будь готов к тому, что ты все-таки сделаешь несколько ошибок и тебе придется начинать игру заново. И, возможно не один раз. (Вся игра занимает около 20 минут от начала и до конца, так что не впадай в ярость, если дела пойдут плохо, они могли бы пойти еще хуже.)

Если тебе не доставляет удовольствие состояние разочарования и тебе не хочется раз за разом начинать все сначала, выбери легкий

уровень сложности. Неприятели на других уровнях нанесут тебе урон гораздо больший, а концовка для всех уровней одна и та же

ИСТРЕБЛЕНИЕ ИШРАМА

В самом начале игры направляйся влево к РОЩЕ. Проходя через рощу, останавливайся у ствола каждого дерева, прежде чем бежать к следующему. Таким образом можно избежать большинства бомб. Продолжай бежать влево, пока не доберешься до МОСТА, где из воды выпрыгивает рыба. Рыба прыгает произвольно, и поэтому нет никакого способа безопасно перейти мост. Просто беги и прыгай через мост, чтобы избежать еще большего ущерба

Продолжай бежать влево и увидишь ЧЕЛОВЕКА, КОТОРОГО АТАКУЕТ ДЕМОН. Пригни и ударь демона, но, смотри, не убей человека! Когда демон умрет, человек упадет на землю. Он поблагодарит тебя и упомянет про верхний и нижний переключатель, запомни какой из них какой!

Иди налево и беги вниз по ветками как можно быстрее. Не утруждай себя истреблением летающих чудовищ — это бесполезно. Спустись по веревке и прыгни в ПРОХОД, что встретится тебе на полпути вниз. Иди налево. Когда демон устремится к тебе, пригнись, затем иди направо и убей демона прежде, чем он перережет веревку!

Демон мертв, но у тебя появился другой враг, которого следует опасаться, огромный монстр, толкающий по проходу ПЛИТУ, ОЩЕТИНИВШУЮСЯ ОСТРЫМИ ШИПАМИ. Дождись, когда монстр доберется до выхода и ударь его своей булавой. Иди налево по коридору к ЛОВУШКАМ НА ПОТОЛКЕ. Воспользуйся булавой, чтобы прорваться через ловушки и иди налево, поднимаясь на высокий холм

Воспользуйся булавой, чтобы разбить плиты, которые скользят по склону холма, и взбирайся вверх, пока не увидишь парящего над тобой демона. Убей демона и беги обратно к подножию холма, чтобы поднять ключ. (Иногда, ты подбираешь ключ, когда прыгаешь вверх, чтобы ударить демона.) Продолжай двигаться влево к вершине холма и еще одна плита с пиками окажется у тебя на пути. Пробеги мимо или нырни под плиту - ущерб не будет значительным - и беги налево. Падай в ЯМУ и прыгай влево через демона, когда он пролетает рядом.

Взбирайся по веревке и прыгай к двери. Воспользуйся ключом, чтобы открыть дверь, и медленно иди направо, пока плита с пиками не упадет перед тобой. Разбей плиту и иди направо, пока не увидишь ДВА ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ. Самое время вспомнить, что сказал тебе спасенный тобою человек. Если ты ошибешься и нажмешь не

тот переключатель, подъемник не будет работать и закончить игру ты не сможешь. (О, какое разочарование!) Вставай на подъемник и поезжай вверх, а затем беги направо в проход.

Двигайся направо, перепрыгни через ЯМУ И ЦЕПЬ. (Не упади в яму!) Продолжай идти вправо, минуй две двери и спустись на несколько ступенек ниже. Там найдешь КЛЮЧ. Возьми ключ и поднимись на две ступеньки и прыгай на ЦЕПЬ. Поднимись наверх и прыгай вправо в МАЛЕНЬКУЮ НИШУ, ударом булавы открой сундук — найдешь там шесть золотых монет и целительное снадобье. Возьми монеты и снадобье. Если у тебя осталось мало энергии, выпей снадобье.

Иди влево, спускайся обратно по ступенькам, затем беги налево к ЯМЕ С ЦЕПЬЮ. Спустись до середины цепи (но не очень медленно, а то потревожишь демона) и прыгай влево к клетке, в которой находится зверь. Отопри ключом КЛЕТКУ и выпусти зверя. Зверь побежит направо и разбудит демона. Ты тоже беги направо и нажми нижний переключатель, затем выбирайся из ямы. Беги влево к подъемнику и отправляйся вниз к двум переключателям.

Беги влево, спустись вниз по лозе и продолжай идти влево, пока не найдешь валун, клешню и ТРИ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ. (Каждый переключатель регулирует одно из движений клешни.) Толкни средний переключатель, чтобы переместить клешню влево, затем толкни несколько раз нижний, так чтобы клешня коснулась верхушки камня. Толкни верхний переключатель, чтобы клешня закрылась, и нижний, чтобы поднять валун. Толкни средний переключатель дважды, чтобы передвинуть камень вправо, и толкни верхний переключатель, чтобы уронить булыжник, который, ударившись о пику, расколется на несколько частей (останется, правда, только один осколок).

Брось осколок на КАЧЕЛИ. Поднимайся по веревке, пока не окажешься около подъемника, затем прыгай вправо на правую половину качелей, чтобы забросить камень на подъемник наверху. Беги налево к подъемнику, чтобы подняться на нем к уступу, до которого другим путем не добраться. Иди налево и убей Иштрама Дракона. Бей по мешку, пока он не упадет на землю. Человек в мешке скажет, что тебе надо навестить Барлума и получить у него награду.

Возвращайся к проходу с ПИКАМИ НА ПОТОЛКЕ и беги к веревке. Спустись по ней и увидишь уступы слева и справа. Прыгай на правый уступ и беги направо, пока не увидишь яму. Спустись на самое дно ямы и беги направо ко ВХОДУ В ЗАМОК Барлума. Когда Барлум откроет ворота, входи.

ВНУТРИ ЗАМКА иди направо, пока не увидишь сундук. Открой его, возьми монеты и целительное снадобье, затем возвращайся. Вылези из ямы. Иди направо, возьми у Барлума свиток и уходи из замка.

ПОИСК СТАРОГО ЧАРОДЕЯ

Отправляйся к ЛОЗЕ, ОБВИВАЮЩЕЙ УСТУПЫ, и запрыгни на левый. Продолжай идти налево и увидишь внушительных размеров мужика с гигантской булавой в руке. Продолжай прыгать влево (делая маленькие прыжки) и размахивать булавой, чтобы сбросить его в кислоту. Дальше тебя ждет еще один любитель помахать булавой, а за ним сундук. Взламывай на нем замок и забирай то, что внутри, а затем толкай забияку в кислоту слева. Перепрыгни кислоту и входи в ТРАКТИР.

Взбеги по ступенькам, возьми бутылку эля, затем спускайся обратно и уходи из трактира. Теперь тебе предстоит проделать весь обратный путь к тому месту, где ты вступил в игру. Но не стоит впадать в панику, на пути обратно врагов не будет, ну разве что руки, кидающие бомбы, в рощице.

Как только ты достиг начала своего пути, продолжай двигаться направо к ПИГМЕЮ, который предупредит тебя о том, что идти через лес нельзя. (Не обращай внимание на его слова, дружок.) Ударь пигмея булавой и беги по лесу, на бегу уничтожая прыгающих с деревьев пигмеев. Продолжай двигаться вправо, пока не окажешься у МОСТА, под которым кружит в воздухе некое существо. Прыгай и бей летуна, затем шагай направо. Последние оставшиеся в лесу пигмеи (их трое) кидают в тебя копья при твоем появлении. Перепрыгивай через копья, а потом разбирайся с негодяями.

Ты выбежал из леса! Беги направо и найдешь веревку и несколько уступов, которые ведут вверх и влево. Прыгай по уступам до моста и убей чудовище. Подними ТОПОР (но в ход его пока пускать не стоит), затем, по обыкновению, открой сундук и собери монеты. Далее двигай направо, запрыгивай на веревку, потом прыгай на левый уступ и беги направо в нишу. Разрушь булавой СТЕНУ и беги направо, где найдешь еще один сундук. В нем - шесть монет и целительное снадобье.

Отправляйся обратно вниз по уступам и беги влево. Там найдешь ЗАМАСКИРОВАННУЮ ДЫРУ. Встань на нее и подпрыгни как можно выше. Если ты достаточно высоко подпрыгнул, то, приземлившись, пробьешь покрытие дыры и провалишься вниз.

Иди по ступенькам вниз и прыгай через воду налево. Ты сможешь легко разрушить КРИСТАЛЛЫ, торчащие из воды, если ударишь их булавой сразу после прыжка. Тебе достанутся целительное снадобье и сундук (в котором шесть монет). Продолжай путь влево и обнаружишь ДРЕМЛЮЩЕГО СТРАЖНИКА. Разбуди его и гони к РАЗВОДНОМУ МОСТУ. Теперь возьми топоры и кидай их как можно быстрее, чтобы убить обоих гоблинов, особенно того, который слева (он пытается поднять мост). Когда оба гоблина мертвы, снова возьми бу

лаву и убей двух гоблинов на уступе вверху. Воспользуйся булавой, чтобы разнести вдребезги препятствие слева.

Иди налево и вверх к знаку, на котором написано "SPIKES" ("ПИКИ"). Подпрыгни и нажми переключатель, затем беги влево. Когда доберешься до края уступа, пригнись и нажми переключатель, затем беги назад, пока пики находятся в неработающем положении.

Отправляйся вниз и влево и спускайся в КОМНАТУ СТРАЖНИКОВ. Сражайся, перемещаясь сначала вправо (чтобы взять ключ), затем - влево, пока не окажешься в клетке. Стражники эскортируют тебя в камеру, где находится твой собрат по несчастью. Предложи эль стражнику, затем понаблюдай за тем, как он пьянеет и вырубается. Слабак! Разбей дверь темницы, беги направо и быстро карабкайся вверх по веревке. Убей СТРАЖНИКА наверху, прежде чем тот убьет другого пленника, поднимающегося за тобой по веревке. Если он все-таки убьет пленника, у тебя еще остается возможность дойти до конца игры, но из этой зоны будет выбраться уже трудновато. Но волноваться пока не стоит... Позже... Гораздо позже!

Окей, стражник мертв (и будем надеяться, что пленник жив). Спускайся обратно вниз по веревке и передвинь пьяного стражника, чтобы найти ключ. Прыгай обратно на веревку, поднимайся на самый верх и прыгай налево в проход. Беги налево и убей двух стражников, чтобы взять КОЛЬЦО. Иди обратно к веревке и спустись по ней до ее середины. Прыгай влево и воспользуйся одним из ключей, чтобы открыть дверь темницы и освободить узника. Следуй за узником вправо и вверх к двери. Если первый узник был убит, то здесь будет только один человек, если нет - то двое. Открой дверь оставшимся ключом и беги направо, так чтобы узники были впереди тебя. Они будут убиты ПИКАМИ-ЛОВУШКАМИ, но ты останешься в живых. Но если пленник только один, возможно, что и ты не уцелеешь. (Радостное известие!) Но, тем не менее, продолжай бег, потому что есть небольшой шанс, что тебе удастся проскочить. Очень небольшой.

Иди направо, перейди воду и беги вверх по ступенькам к замаскированной дыре. Оттуда беги вправо к веревке. Спустись по веревке вниз и спрыгни на камни, затем прыгай вправо на следующий камень и появится МОРСКОЕ СУЩЕСТВО. Убей существо и внимательно осмотри следующую груду камней. Камень слева от тебя - это, в действительности, чудовище. Так что прыгай на камень справа. Чудовище тут же улетит.

Теперь карабкайся по веревке вверх, иди направо, спустись по веревке вниз, и опять иди направо. Ты придешь к МОСТУ. Перейди мост и иди направо, пока не увидишь громадное ЧУДОВИЩЕ С МЕЧОМ. Замани чудовище на мост, который обвалится под его весом. Перепрыгни через сделанную им дыру и иди направо, где и встретишь СТАРОГО ЧАРОДЕЯ. Предложи ему кольцо и пергамент. Он даст тебе заклинание против Зелека, но ты можешь и должен воспользоваться им прямо сейчас, потому что это мощнейшее оружие.

УБИЙСТВО ЗЕЛЕКА

Возвращайся к мосту и падай в дыру. Течение понесет тебя вправо, затем ты телепортируешься в странное НОВОЕ ДЛЯ ТЕБЯ МЕСТО! Беги направо, прыгай с утеса, затем беги налево и хватай целительное снадобье. Выпей его и беги направо к веревке. Прыгай на уступ справа и подними Роф, затем хватайся опять за веревку и поднимайся до ее середины. Прыгай вправо и беги в том же направлении, пока не встретишь ГИГАНТСКУЮ УЛИТКУ, которая предложит доставить тебя обратно в Карамун за 16 золотых монет. Нажми кнопку "А", чтобы принять ее предложение, и ты окажешься рядом со старым чародеем.

Возьми булаву и беги направо, чтобы вступить в самую тяжелую битву игры - против ДВУХ ГИГАНТОВ, которые кидаются топорами. Прыгай и размахивай булавой, оттесняя гигантов вправо. Они в конце концов остановятся. Теперь перепрыгивай через летящие топоры и, отпрыгивая, бей неприятелей булавой. Чтобы убить их потребуется некоторое время, так что прыгай!

Когда оба гиганта повержены, сотвори заклинание и иди направо. Используй заклинание, когда пробираешься по БОЛОТУ, чтобы убить атакующих тебя ЛЯГУШЕК. Когда ты доберешься до края болота, воспользуйся рогом - появится ОГРОМНЫЙ ЗВЕРЬ. Запрыгни на него, чтобы перебраться на другой берег реки, затем беги направо, к замку Зелека.

В ЗАМКЕ иди направо и вниз по ступеням, потом поднимись по лестнице, чтобы взять последнее снадобье в этой игре. Выпей его, затем иди вниз и направо. Там тебя поджидает Зелек. Используй на нем заклинание. Сражайся, держась от него подальше, чтобы уклониться от его атак. Победив Зелека, ты увидишь великолепную концовку.

9 Заказ 557

SONIC THE HEDGEHOG 2
СОНИК ЕЖ 2

SEGA **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Он снова объявился! И, вне всяких сомнений, еще лучше, чем был прежде. Новые уровни, новые враги и новый друг, который помогает ему. Соник получил помощь от лисицы с двумя хвостами Тейлс, которая скачет позади него, отстреливая всех врагов вокруг. Ею может управлять второй игрок в игре для двоих в двух режимах соперничества и взаимопомощи. Роботник опять играет роль, которая принесла ему известность, — злодея. Остальные нововведения включают в себя Спин-Атаку и новый премиальный этап. "Соник 2" - это та игра, которую ты просто обязан иметь дома.

СТРАТЕГИЯ

Гм-м... С чего же нам начать? "Соник 2" — игра, о которой можно многое сказать. Управление ею остается все тем же "управлением любой кнопкой" (все три заставляют его прыгать). Тем не менее создатели умудрились ввести еще одно движение: нажмите и держите кнопку "Вниз" на пульте и быстро нажмите любую другую кнопку, чтобы заставить Соника вращаться на месте, затем отпустите все кнопки на пульте и -вы увидите, как Соник помчится вперед в своей СУПЕР СТРЕМИТЕЛЬНОЙ АТАКЕ. Это очень хороший способ взбираться на крутые холмы и прокладывать путь по трупам врагов.

Все правила первой серии "Соника" относятся и к "Соник 2". Если соберешь 100 Колец, получишь ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ. Если у тебя есть хотя бы одно КОЛЬЦО, когда тебя задевает враг, ты сохраняешь жизнь (хотя кольца, конечно, потеряешь). Постарайся схватить Кольцо снова, чтобы обезопасить себя. Когда у тебя есть хотя бы одно кольцо, потеря жизни тебе не грозит.

ПРИЕМИАЛЬНЫЙ ЭТАП был изменен, и стал лучше, чем даже и так достойный всяческих похвал подобный уровень в прежней игре. На этот раз ты увидишь, как Соник и Тейлс бегут по трубе, собирая Кольца и уклоняясь от Бомб. Ты можешь попрактиковаться и на этом этапе в режиме для двух игроков, но тебе будет необходим помощник, чтобы управлять Тейлсом. Чтобы попасть на премиальный этап, ты должен собрать 50 Колец, затем коснуться УКАЗАТЕЛЬНОГО СТОЛБА. Вокруг него образуется кольцо звезд, в которое ты должен прыгнуть, чтобы попасть на премиальный уровень. Если ты соберешь требуемое количество Колец к концу этапа, то получишь один из семи ИЗУМРУДОВ. Чтобы стать Супер Соником, надо собрать все семь Изумрудов. Управлять Супер Соником сложно: он и двигается быстрее, прыгает выше и неуязвим для врагов, и не тонет в воде и может быть раздавлен. Он также скользит над землей, когда достигает достаточной скорости.

Попробуй прыгать на стены, чтобы обнаружить ПОТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ. Есть также такие стены, которые Соник может пробить, если хорошенько разбежится. Эти стены, как правило, чуть-чуть отличаются от остальных.

ЭТАП 1: ИЗУМРУДНЫЙ ХОЛМ

АКТ 1: Это полигон для тренировок Соника. Враги не слишком агрессивны, местность таит в себе мало опасностей и хватает земли, в которой можно спрятаться. Пока ты не затратил уйму времени на прохождение большей части пути, самое время попрактиковаться в прыжках, беге и спин-атаке. Тщательно все разведав и собрав все Кольца (на этом этапе их 296), ты можешь получить несколько запасных жизней. Вполне реально перейти на следующий этап, имея в запасе 12 жизней.

КАК ТЕБЕ ПОЛУЧИТЬ 12 ЖИЗНЕЙ? Конечно же, с помощью уловки, а как же иначе! Каждый раз, набрав 50 Колец, ты можешь дотрагиваться до Столба со Звездой и будешь оказываться на премиальном этапе. По его завершению все премиальные предметы вернутся. В этом акте около 300 Колец, а также хорошо замаскированная запасная жизнь TV (Extra Lite TV). Собери хотя бы 200 Колец, чтобы

получить 2 жизни, найди запасную жизнь и входи в кольцо звезд вокруг Столба. Когда ты выйдешь с премиального уровня, проделай все это снова! Ты получишь еще три жизни, а у тебя впереди три Звездных Столба. Будь внимателен: ты должен передвигаться от Столба к Столбу вправо. ПЕРВЫЙ СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ находится высоко в воздухе на маленьком, парящем в воздухе уступе, над желтой пружиной (перед первой петлей). ВТОРОЙ СТОЛБ находится перед сдвоенными петлями, а ТРЕТИЙ СТОЛБ - на вершине четвертой петли (считая двойную петлю за вторую и третью). ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ находится сразу после двойной петли. Выйдя из второй петли, переведи джойстик в правое положение, чтобы взлететь в воздух и взобраться на стену наверху. Перевернутая красная пружина свисает с потолка рядом со стеной: она отбросит тебя назад, если ты излишне быстро взлетишь к стене.

Большинство врагов на этом этапе предсказуемы и могут быть легко побеждены, но КОКОС может причинить тебе больше неприятностей, чем любой другой. Это - ОБЕЗЬЯНА, висящая на дереве. Она будет швырять с пальмы кокосовые орехи, целясь тебе в голову. Когда ты заметишь ее на дереве, встань прямо под ней (она не может кидать орехи вертикально вниз), затем прыгай вверх сразу после ее очередного броска, чтобы сбить ее. Постарайся делать это каждый раз, как только увидишь ее, на тот случай, если тебе вдруг придется возвращаться сюда в поисках Колец или других предметов.

Переходя через МОСТ, остерегайся Мэшеров (выпрыгивающих из воды рыб). Когда они выскакивают, применяй спин-атаку в прыжке: ты свернешься в шарик и с размаху ударишь.

Первый предмет, на который ты натолкнешься в этом акте, - это ЩИТ, который сильно облегчит твое дальнейшее путешествие. Когда в тебя попадет враг, ты не потеряешь ни одного Кольца. Продолжай идти направо через мост, затем спускайся вниз и войди в левую стену, чтобы собрать несколько Колец. Выбери верхнюю или нижнюю тропу (и там, и там есть Кольца), затем вернись на другую, чтобы собрать Кольца и там. На верхней тропе есть пара ТАПОЧЕК, которые охраняются Кокосом, висящим на дереве. Отсюда иди налево и спускайся, чтобы найти 10-Кольцевые TV. На верхней тропе справа есть петля. Прыгай на движущийся уступ слева, чтобы добраться до TV Непобедимости, который находится на вершине петли.

Продолжай идти вправо и найдешь ДВЕ ПЕТЛИ РЯДОМ. Слева (перепрыгни через пружину) находится СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ. Убедись, что у тебя есть 50 Колец, прежде чем коснуться Столба, если ты, конечно, хочешь выйти на премиальный этап. Запасная Жизнь TV находится справа от двойной петли. (См. то, что было сказано раньше о получении 12 жизней.) Продолжай двигаться направо через водопады, собирая Кольца. Если ты жаждешь собрать все Кольца, то вернись на нижнюю тропу. Пружины абсолютно безопасны, поэтому ими всегда можно воспользоваться для того, чтобы собрать Кольца в воздухе. Когда ты закончил здесь все свои дела (и получил все 12 жизней), иди направо, пока не обнаружишь знак Роботник-Соник.

АКТ 2. Ты можешь собрать 24 ЗАПАСНЫХ ЖИЗНИ и 5 ИЗУМРУДОВ. Здесь более 200 колец, две Запасных Жизни TV и пять Столбов со Звездами. Ты можешь обходить Столбы слева направо для сбора запасных жизней. Петли идут в следующем порядке: двойная, двойная, тройная ленточная, простая и простая ленточная. Воспользуйся этой информацией в процессе поиска Столбов в нужном порядке. ПЕРВЫЙ СТОЛБ находится прямо над первой петлей из первой пары. Тебе надо будет взобраться на движущуюся платформу, чтобы перепрыгнуть на утес со Столбом. ВТОРОЙ СТОЛБ располагается на вершине второй петли из первой пары. Далее следует ПЕРВАЯ ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV и находится она в водовыде сразу после первой пары петель. Чтобы ее получить, тебе надо пойти вправо, вскарабкаться на верхнюю тропу, затем вернуться влево через вторую пару петель. Продолжай двигаться влево через мост, затем спускайся и найдешь платформу, которая находится над небольшим водопадом. Платформа обрушится, когда ты на нее встанешь. Ты упадешь и приземлишься на Запасную Жизнь TV. ТРЕТИЙ СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ находится прямо под второй парой петель на нижней тропе. ВТОРАЯ ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV находится на движущейся платформе. Заберись на вершину одиночной петли, обойди нее с правой стороны и толкни желтую пружину. ЧЕТВЕРТЫЙ И ПЯТЫЙ СТОЛБЫ расположены поблизости друг от друга. После того, как пройдешь одиночную ленточную петлю, ты найдешь четвертый Столб на движущейся платформе вверху. Пятый Столб виден сразу, если посмотреть направо, но если ты проскочишь мимо него, то повернуть налево уже не сможешь.

Кое-где в стенах находятся ПОТАЙНЫЕ ПЕЩЕРЫ. Первая расположена перед первой парой петель, вторая находится в стене справа от первой Запасной Жизни TV, третья - на нижней тропе: ты окажешься там, когда перепрыгнешь замаскированную красную пружину, четвертая находится на нижней тропе за тройной ленточной петлей. В каждой из пещер находится огромное количество колец, включая 10-Кольцевые TV бонусы.

Первая встреча с Роботником, как и большинство последующих, это легкая ссора. Он спускается на манер вертолета в машину с дрелью, затем ездит взад-вперед по экрану. В тот момент, когда он приземлится в машину, ударь его очень быстро два раза, затем бей

его каждый раз, когда он появляется. Нанося последний удар, он включит дрель. Будь готов перепрыгнуть ее!

ЭТАП 2: ХИМИЧЕСКИЙ ЗАВОД

АКТ 1: Если ты следовал нашим подсказкам, у тебя должно уже накопиться 36 жизней (учитывая 3 х, ты получил 12 в первом акте и 24 во втором). Этого хватит тебе, чтобы добраться до последних этапов, а там мы окажем тебе гораздо больше помощи.

Первое, что тебе предстоит — это найти ДВЕ 10 КОЛЬЦЕВЫХ TV ПРЕМИИ и TV НЕПОБЕДИМОСТЬ. Иди направо, чтобы найти 10 Кольцевую TV премию, затем пройди с левой стороны и иди нижней тропой к желтому пружинному контакту. Продолжай бежать вправо через петлю и прыгай на красную пружину. Ты переместишься обратно через петлю и приземлишься на 10 Кольцевую TV премию или около нее. Осторожно! Возьми кольца, а потом прыгай на уступ слева и найдешь там три TV.

После сбора спрятанных TV беги обратно направо и прыгай через красную пружину. Продолжай движение вправо, пока не доберешься до увиливающей возвышенности. Войди в нее, затем переведи джойстик в правое положение в тот момент, когда увидишь пружину. Если ты правильно все рассчитал, то достигнешь верхнего уступа с TV НЕПОБЕДИМОСТЬЮ, 10 КОЛЬЦЕВЫМ TV и ЗАПАСНОЙ ЖИЗНЬЮ TV. Если хочешь сократить путь, иди направо, если хочешь набрать побольше предметов, иди налево. Вне зависимости от того, какой ты выбрал путь, ты найдешь выход с легкостью.

АКТ 2: В самом начале этого акта находится ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV. Беги направо как можно быстрее. Съезжай вниз по крутой плоскости, прыгай в воздух и хватай кольца. Переведи джойстик в левое положение, когда ты приблизишься к Кольцам, чтобы закинуть Соника на уступ, где находится Запасная Жизнь TV. Прыгай вправо и продолжай идти вверх и вправо. Там найдешь два 10 Кольцевых TV и TV Щит. Возвращайся обратно туда, где нашел Запасную Жизнь TV и спускайся вниз, затем иди направо. Взбирайся по лестнице, образованной четырьмя движущимися плитами, и иди дальше к следующим платформам. Они также образуют ступени. Под ними — 10 Кольцевой TV и TV Непобедимость. Захвати их. Резко подпрыгни вверх и иди направо, чтобы перескочить ступени, затем взбирайся по ним. Справа находятся еще два 10-Кольцевых TV и очень нужный TV Щит.

Стать у тебя есть НЕСКОЛЬКО РАЗНЫХ ПУТЕЙ, чтобы добраться до конца этапа, но каждый из них прост и большей частью безопасен. Два наиболее часто встречающихся врага — это ГРЭББЕРЫ (пауки)

и КОЛЮЧКИ. Если ты увидел кого-то из них, немедленно остановись и держись на расстоянии, пока они не выстрелят, затем набрасывайся на них. Помни также, что желто-голубой настил безопасен, но если ты увидишь, что нет желтого цвета, будь начеку. В самом конце этапа будет момент, когда тебе придется прыгать на движущиеся мимо голубого настила желтые платформы.

Если ты промахнешься, то окажешься в ядовитом голубом растворе. В этом случае тебе необходимо очень быстро найти какую-либо опру, а не то... Мир праху твоему. Да, печально.

Здесь тебе предстоит вторая встреча с РОБОТНИКОМ. Действовать тебе придется очень быстро. В тот момент, когда он появится на экране справа, прыгай и бей его дважды и очень быстро, при этом не падая. Если ты все сделаешь правильно, то успеешь нанести ему восемь ударов, прежде чем он успеет начать свою атаку. В противном случае тебе придется нелегко. Он наполнит свою емкость ядовитой голубой жидкостью, затем будет кружить над тобой и лить ее тебе на голову. Нажми и держи "Вниз" на пульте, чтобы это не нанесло тебе вреда, и не пытайся уйти в сторону. Когда жидкость у него иссякнет, бей его. Желтая часть настила разваливается под тобой, так что следи за тем, куда ступаешь, а то будешь дышать отравой. А это вредит здоровью.

ЭТАП 3: ПОДВОДНЫЕ РАЗВАЛИНЫ

АКТ 1: В этой зоне ты встретишь несколько новых врагов и препятствий. Берегись КОЛОНН СО СТРЕЛАМИ, на которых изображен лик красавца Роботника. При твоем приближении они вспыхивают, и из них вылетают стрелы.

Осмотри БРЕВНА в поисках спрятанных Колец. Попробуй также встать на бревно и высоко подпрыгнуть, чтобы обнаружить те Кольца, которые находятся вне пределов видимости.

Если ты хочешь пойти ЛЕГКИМ ПУТЕМ, держись верхней тропы как можно дольше. Иногда ты будешь выходить на среднюю тропу, но старайся поскорее возвращаться на верхнюю. Нижняя тропа находится под водой, где основной проблемой может стать отсутствие кислорода. Конечно, на нижней тропе есть запасная жизнь. Следи за поднимающимися пузырьками и хватай полный рот воздуха!

Единственная ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV находится на нижней тропе. Ищи маленькое красное бревно с двумя Кольцами над ним. Воспользуйся Стремительной Атакой, чтобы столкнуть его и схватить Запасную Жизнь TV.

АКТ 2: Ты можешь с легкостью сойти с ума, пытаясь достать две

Запасные Жизни TV в этом акте. Одна находится на верхней тропе, а другая - на средней. Вокруг раскидано множество предметов. Повторим еще раз: верхняя тропа наиболее безопасна.

Чтобы найти ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ TV НА ВЕРХНЕЙ ТРОПЕ, иди направо, перепрыгивая через движущиеся платформы (будь аккуратен), пока не доберешься до Столба со Звездой. Толкни его, затем прыгай по движущимся платформам, чтобы достичь верхнего уступа. Три вращающиеся платформы, скрепленные кольцами, дадут тебе возможность добраться до платформы выше, где находятся 6 Колец. Падай с правого края этой платформы и приземлишься на красную пружину, затем управляй Соником так, чтобы приземлиться на движущуюся каменную колонну. С нее прыгай на уступ справа и найдешь два 10 Кольцовых TV и самую труднодоступную из Запасных Жизней TV.

ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ TV НА СРЕДНЕЙ ТРОПЕ найти чуть легче. Она находится ниже того места, где была Запасная Жизнь на верхней тропе. Следуй по тропе, пока не найдешь тоннель, ведущий вниз. Продолжай идти вправо, пока не достигнешь следующего поворота вверх, ведущего к Роботнику. Вместо того, чтобы прыгать вверх на правый уступ, прыгай вверх и на стену влево, чтобы найти Запасную Жизнь TV.

Теперь настало время для очередной встречи с РОБОТНИКОМ. Тотемные столбы поднимаются из земли с каждого края экрана. Доктор Роботник летает над ними с очень большим молотом. Когда он ударит по одному из тотемных столбов, одна из четырех птиц выпустит стрелу. Когда стрела попадет в тотемный столб на другой стороне, она на несколько секунд застрянет в нем. Быстро прыгай на нее, а оттуда - на Роботника. Ударив его и приземлившись внизу, иди в сторону, противоположную той, где находится Роботник, и будь готов уклониться от следующей стрелы. Повторяй это, пока не ударишь Роботника восемь раз. Надо также помнить, что молот Роботника не причинит тебе вреда. Если ты сможешь добраться до вершины тотемного столба, как можно чаще прыгай на Роботника и обратно на столб, чтобы ускорить битву. Языки пламени из летательного аппарата Роботника могут сжечь тебя, так что старайся держаться от них подальше.

ЭТАП 4: НОЧНОЕ КАЗИНО

Это самая легкая из всех зон. Ты окажешься шариком в гигантском автомате для игры в пинбол. Можно нажимать любую кнопку, чтобы привести в действие флипперы, расположенные на протяжении всей зоны. Твоя цель состоит в том, чтобы приземлиться в три

металлические перекладины над тремя колесами игорного автомата. Если ты выскочил оттуда, старайся запрыгнуть обратно. За каждые 100 Колец, выигранных тобой, ты получаешь ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ. Тем не менее, если ты выиграешь 100 Колец, а потом их потеряешь, тебе придется уже собрать 200 Колец, чтобы получить вторую Запасную Жизнь. Выход, как обычно, с правого края зоны, но не волнуйся на этот счет: ты с легкостью его найдешь.

Выплата игорного автомата такова

3 Rings = 10 Колец;
3 Bars = 20 Колец,
3 Tails = 25 Колец;
3 Sonics = 30 Колец;
1 Jackpot + 2 Sonics = 60 Колец;
3 Jackpots = 150 Колец;
3 Robotnics = -100 Колец,
2 Jackpots + 1 Robotnik = -100 Колец.

В 1-ом АКТЕ ты сможешь найти ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ TV где-то в середине акта. Там есть U-образная местность, по которой ты должен бегать взад-вперед, чтобы набрать скорость и выбраться оттуда. Когда ты бежишь вверх по правой стене, держись правой стороны, чтобы попасть в потайной тоннель.

Во 2-ом АКТЕ ты найдешь ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ TV, если будешь стараться держаться нижних троп. Ты доберешься до зала с большими голубыми плитами, двигающимися влево и вправо. Ты не можешь быть раздавлен между этими плитами, но они могут раздавить тебя об пол или потолок. В самом конце зала на полу находится Запасная Жизнь TV.

РОБОТНИК, ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: Со временем борьба с Роботником становится все серьезнее. Дно его летательного аппарата защищено силовым полем. Тем не менее нужно подняться над ним и ударить Роботника по голове. Для этого существует два способа. Во-первых, ты можешь прыгнуть на флипперы - Соник подскочит вверх и упадет на Роботника сверху. Во-вторых, ты можешь, промчавшись по полу (чтобы задать темп, воспользуйся Стремительной Атакой), забраться по стене, затем, подпрыгнув что есть мочи, спикировать сверху на Роботника. И, конечно же, ты можешь комбинировать эти два метода. Чтобы хоть чем-нибудь себя занять, Роботник бросает колючие шары, которые взрываются, ударившись о землю. Тебе потребуется восемь ударов, чтобы расправиться с Роботником, и - считай, что ты уже в следующей Зоне.

ЭТАП 5: ВЕРШИНА ХОЛМА

АКТ 1: Местность становится менее удобной, а враги - более опасными. Если ты набрал семь Изумрудов и 50 Колец, то можешь стать Супер Соником. Супер Соник непобедим, а это облегчает задачу выживания в ямах с раскаленной лавой и борьбу с врагами.

В начале этого акта хватает ценностей, которые не мешало бы подобрать и сохранить. Иди направо, пока не окажешься у КАТАПУЛЬТЫ-ПИЛЫ. Прыгни на ту сторону, где нет огненного шара, затем беги к другой стороне пилы и приготовься к запуску. Ты должен приземлиться на движущемся острове (тебе, может быть, понадобится спрыгнуть обратно на пилу, чтобы набрать скорость). Хватай TV Непобедимость, затем прыгай на красную пружину, переведи джойстик в положение "Вправо", чтобы достигнуть уступа справа, где есть 10-Кольцевой TV. Иди направо к стене и найдешь потайной тоннель с Кольцами. С другой стороны тоннеля находится еще одна TV Непобедимость. Прыгай вверх на следующий уступ и воспользуйся катапультой, чтобы попасть на уступ еще выше (берегись огненного шара). Прыгай вверх на подвижную платформу справа, затем на следующую и вверх на уступ, где находится СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ. Чтобы добраться до выступа, прыгни на желтую пружину, затем прыгай на следующую желтую пружину и доберешься до 10-Кольцевого TV. Падай с уступа вправо и найдешь еще один 10-Кольцевой TV, затем ударь по голове Рексора и иди направо.

Оказавшись ПОД ЗЕМЛЕЙ, найдешь Щит. Хватай его и иди влево, насколько это возможно. Поезжай на двух подвесных вагончиках вниз к красной пружине. Войди в красную пружину, чтобы миновать поднимающиеся пики. Воспользуйся следующей пружиной, чтобы добраться до двух тоннелей в стенах (один расположен высоко, там Кольца и TV Непобедимость, другой - ниже, там Кольца и красная пружина на правой стене, которую не стоит трогать).

Как только ты устремляешься направо, ЭКРАН НАЧИНАЕТ СОТРЯСАТЬСЯ И РАЗДАЕТСЯ ГРОМ. Пол приподнимается и, если ты не будешь бежать достаточно быстро, тебя раздавит. Как только ты вырвешься из тоннеля, беги на большой скорости через Кольца, висящие в воздухе. Держи джойстик "Вправо", чтобы приземлиться на петлю, или используй для этого катапульту. Толкни Столб со Звездой и хватай 10-Кольцевой TV, затем беги направо к выходу.

АКТ 2: Здесь целых три Запасных Жизни TV. Чтобы найти первую, иди по верхней тропе к катапульте-пиле. С верхнего уступа прыгай вправо, минуя движущуюся платформу, и переведи джойстик "Вправо", чтобы приземлиться в пещере на той стороне утеса, где

Запасная Жизнь TV. Спускайся обратно вниз с левой стороны и продолжай путь вправо. Когда увидишь ДВА ПОДВЕСНЫХ ВАГОНЧИКА, притормози немного. Иди направо, пока не найдешь СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ (Роботник ждет тебя справа). Спускайся под землю, чтобы найти РЕКСОРА (существо, живущее в лаве и похожее на лох-несское чудовище). Перепрыгни через лаву, чтобы найти ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ TV. Если ты отправился под землю в этом акте раньше, то найдешь Дополнительную Жизнь TV, когда упадешь из подвесного вагончика сразу же, как только проедешь ДВЕ ЖЕЛТЫЕ ПРУЖИНЫ в яме напротив друг друга.

МЕСТЬ РОБОТНИКА, ЧАСТЬ 5. В конце акта ты обнаружишь себя в зоне, где находятся две ямы с лавой. Стой в центре двойной платформы. Роботник поднимется из лавы. Если ты - Супер Соник, смело бей его, и ты уничтожишь его прежде, чем у него будет шанс начать атаку. В противном случае тебя ждет серьезная схватка. Он поднимается из одной ямы с лавой, стреляет пламенем, затем кидает два огненных шара на ближайшую из двух сдвоенных платформ, на которых ты стоишь. Скрывшись в раскаленной лаве, он через мгновение вздымается опять. Ударь его раз или два, пока он поднимается, затем быстро переходи на дальнюю от него платформу. Повторяй это, пока не победишь его.

ЭТАП 6: ТАИНСТВЕННАЯ ПЕЩЕРА

АКТ 1: Ты встречаешь здесь нового врага. ФЛЭШЕР - это светлячок, который опасен только, когда светится, но кажется, будто это происходит все время. Берегись ПИК, появляющихся из земли и стен. Нужна известная аккуратность.

Если ты зашел в ТУПИК и не можешь догадаться куда идти дальше, ищи маленькую лозу, свисающую с потолка. Если ты подпрыгнешь, схватишься за нее и осторожно потянешь вниз (или полезешь вверх), то обнаружишь новых проход.

В этом акте НЕТ ЗАПАСНЫХ ЖИЗНЕЙ TV, и меньше, чем обычно, других полезных штук. Попробуй заняться исследованием местности, когда будешь идти направо к выходу. Здесь есть несколько троп, верхних и нижних, но ничего такого, о чем следовало бы упомянуть. Двигаться по нижней тропе легче.

АКТ 2: Здесь есть одна ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV, которая все-таки лучше, чем ничего. Она находится в самом конце акта. Где-то на нижней тропе ты найдешь Столб со Звездой и 10-Кольцевой TV прямо перед ним. И то, и другое находится рядом с тремя вращающимися кратерами. Отсюда иди направо и найдешь 10-Кольцевой TV

потом ищи TV Щит. Иди еще дальше вправо, затем вниз и обратно налево. Когда ты придешь ко второму уступу (слева от черного шара с шипами), спускайся по левому краю уступа, чтобы приземлиться на Запасную Жизнь TV. Ударь ее и воспользуйся пружиной, чтобы перелететь направо встретиться с Роботником.

Достигнув конца акта, ты окажешься в комнате, с потолка которой падают камни и пики, но причинить тебе вред могут только пики. Как только Роботник появляется сверху, попробуй простенький трюк: подпрыгни и ударь днище его машины. Теперь тебе осталось нанести ему семь ударов. Подожди, когда Роботник опустит сверла на своей машине, и начинай наносить ему удары. По прошествии небольшого количества времени он поднимет сверла и взлетит вверх. Продолжай действовать по тому же образцу, аккуратно увертываясь от пик, которые падают, когда сотрясается изображение.

ЭТАП 7: НЕФТЯНОЙ ОКЕАН

АКТ 1: Опять меняются враги и препятствия; слегка возрастает сложность. Морские коньки наиболее опасны. Они летают по воздуху и стреляют "медленными" пулями, которых, тем не менее, сложно избежать. ПРУЖИННЫЕ ПЛАСТИНЫ находятся везде. Они кажутся совершенно безопасными зелеными ступеньками, но та, что наверху, стреляет огнем. Пламя смертельно, так что будь внимателен, когда прыгаешь. НЕФТЬ, которая покрывает всю Зону внизу, не ядовита для Соника, но если он не будет прыгать, то захлебнется и утонет. Другая опасность - ОКТУС, розовый осьминог, с которым ты легко справишься. Остановись, когда увидишь его, затем примени свою Супер Стремительную Атаку.

В первом акте только одна ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV, и находится она в самом конце. Здесь в основном одна тропа и есть одно место, которое позволяет сократить путь, но потом все равно выйдешь на основную тропу. Всегда старайся карабкаться выше, если ты движешься направо, и не собьешься с правильного пути. В конце концов, ты найдешь Столб со Звездой - сразу после спускного желоба. Иди направо и поднимись вверх на третьей Нажимной Пластине, чтобы добраться до разваливающегося уступа справа вверху. Беги направо и найдешь другой разваливающийся уступ, затем беги через него и воспользуйся Стремительной Атакой, чтобы взобраться на правую стену и достигнуть разваливающегося уступа над тобой. Прыгай по плитам вверх и влево и доберешься до подъемника. Не забывай следить за Эквисом, когда пойдешь направо, чтобы найти пушку, стреляющую шариками. Ты остановишься на платформе с TV Щитом.

Хватай его и иди направо, а потом вниз по спускающемуся желобу. Когда ты доберешься до второго спускного желоба, увидишь 10 КОЛЬЦЕВУЮ TV, ОХРАНЯЕМУЮ ОКТУСОМ НА ВЫСОКОМ УСТУПЕ. Отправляйся к концу спускного желоба, затем беги и прыгай вверх по спускному желобу, чтобы потом допрыгнуть до высокого уступа. Хватай 10 Кольцевое TV, затем прыгай вправо и найдешь Дополнительную Жизнь TV. Иди влево и падай в шахту подъемника. Столб со Звездой находится там, и добраться до него можно, пойдя сначала влево, а потом обратно вправо. Подъемник вернется обратно наверх, а Столб со Звездой будет легко доступен.

АКТ 2: Этот акт не такой простой, как предыдущий. Здесь несколько троп, ведущих к одной и той же цели. Здесь нет мест, позволяющих значительно сократить путь, и есть одна Запасная Жизнь TV, к которой трудно подобраться (мы потеряли несколько жизней, прежде чем до нее добрались). Если ты обеспечил себя запасом в Зоне Изумрудного Холма, как мы советовали, у тебя должно было остаться еще достаточно. Просто осмотри местность и следуй в том направлении, куда ведут тебя подъемники. Роботник пребывает в правом верхнем углу зоны, но, вероятно, ты можешь до него и не добраться и простишься с жизнью до встречи с ним.

БИТВА С СУБМАРИНОЙ РОБОТНИКА: Есть два способа вести этот бой. Ты можешь стоять на платформе вверху и прыгать (или пригибаться), чтобы ускользнуть от атак Роботника. Или ты можешь выбрать другое: прыгать каждый раз в нефть под центральной платформой и быстро прыгать, чтобы избежать атаки Роботника (потом прыгать обратно на платформу прежде, чем Роботник поднимется). Как только Роботник впервые появится, ты можешь ударить его один или два раза. Встань в центр платформы и приготовься прыгать через металлическую руку Роботника, когда она пытается тебя задеть. Потом вставай на левый край платформы (наиболее удаленный от пушки) и пристально наблюдай за пушкой. Если прицел взят высоко - пригибайся, чтобы избегнуть луча. Если она направлена низко, будь готов прыгать вправо через луч, проходящий над самой платформой. После такой двухступенчатой атаки Роботник поднимется вновь, предоставляя тебе шанс ударить его один или два раза, прежде чем он успеет отступить.

ЭТАП 8: МЕТРОПОЛИС

ВСЕ АКТЫ: Этап очень длинный и трудный. Главное здесь - как и во всех прочих зонах, идти направо в поисках выхода. В каждом акте - множество троп, которые часто пересекаются, но все они ведут в

одну сторону. Все подъемники и трубы ведут тебя в правильном направлении. Четкое осознание врагов будет наиболее полезной защитой. ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV находится в Акте 3. Когда ты карабкаясь вверх по болту с гайкой, увидишь слева еще один болт с гайкой, прыгай направо, к стене. Ты попадешь в потайной коридор с двумя 10-Кольцевыми TV и ЗАПАСНОЙ ЖИЗНЬЮ TV. Очень здорово.

ВРАГИ: ЭСТЕРОН - это золотая звезда, которая взрывается, когда ты к ней приближаешься. Каждый луч звезды идет по прямой. Займи место между лучами так, чтобы находиться либо непосредственно под звездой, либо позади слева или справа. Если ты бежишь мимо или карабкаешься по болту, будь осмотрителен и наберись терпения, а иначе в тебя попадут. СЛАЙСЕР - это насекомоподобное существо, которое кидается в тебя бритвами. Правда, у него их только две. СПЕЛЛКРЭКЕР - это краб с длинными конечностями. Когда его конечность вытянута, тебе нельзя его атаковать. Так что дождись, пока он ее уберет, затем бей. КУБ С КОПЬЕМ имеет в каждой из четырех сторон дыру. Копье будет выскакивать из дыр по часовой стрелке. Прежде чем прыгать, понаблюдай за кубом. Если копье выскакивает слева, в следующий момент оно появится наверху. А ведь тебе не очень-то хочется оказаться наколотым на него?

РОБОТНИК: Роботник становится слишком вызывающим. Его "мобиль" уже защищен вращающимися сферами, касаться которых опасно. Когда все сферы оказываются на одной горизонтальной плоскости вокруг мобиля, прыгай и бей его снизу. После каждой твоей атаки из него вырываются воздушные шары, как две капли воды похожие на Роботника. Но ты можешь их легко уничтожать, просто прыгая на них. Если у тебя все таки возникли трудности с Роботником на этом этапе, прими помощь друга. Воспользовавшись пультом 2, твой друг может управлять Теилсом и атаковать Роботника вместе с тобой. Самое удобное в том, что если Теилс пострадает, Соник останется невредимым.

ЭТАП 9: ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Этот этап не был бы таким трудным, если бы на нем были Столбы со Звездами. А так, потеряв жизнь, ты будешь вынужден всякий раз отправляться к его началу. Новые враги не столь уж и ужасны, но их много. НЕБЬЮЛУСЫ - это черно-зеленые существа с желтым пропеллером в голове. Ты можешь нападать на них с любой стороны, даже со стороны пропеллера. ТЕРТЕЛОИДЫ - маленькие черепашки, передвигающиеся, сидя на спине большой реактивной черепахи. По их виду не скажешь, что они наслаждаются жизнью. Реактивная

черепаха плюется огненными шарами. Единственное, что поможет тебе выжить в этой зоне, это Кольца. Везде, где только возможно, хватай их, чтобы остаться вживых. Последние из врагов, которые тебе повстречаются, - ВАЛЬКИРИИ. Это реактивные аппараты с птичьими головами. Они летают с бешенной скоростью. Оставайся у левого края экрана и держи палец на кнопке прыжка. Пролетая над Крылатой Крепостью, ты встретишь целую эскадрилью этих существ под Крепостью - их тоже немало. Реакция и Кольца - вот, что поможет тебе выжить в этой зоне.

ЭТАП 10: КРЫЛАТАЯ КРЕПОСТЬ

После прогулки на самолете ты окажешься на Крылатой Крепости. Будь готов ко многим неприятным неожиданностям. Единственный новый враг - КЛАКЕР, хорошо вооруженный цыпленок, который неожиданно появляется из башен корабля. Тебе придется хвататься за скобы под кораблем и БОКОВЫЕ СЕКЦИИ КРЫЛА на корабле. Так как это новые для тебя препятствия, ты потеряешь, почти наверняка, несколько жизней, пока освоишься. Не стоит из-за этого переживать.

Есть только один путь, ведущий в крепость, но если несколько раз отклониться от него, то можно заполучить в свое распоряжение один два полезных предмета. После приземления беги направо и далее - по зигзагообразному проходу. Продолжай двигаться вправо, спускайся по ступенькам, прыгай вверх и хватайся за скобу под кораблем. У тебя будет время, чтобы спрыгнуть вниз на движущиеся платформы и избежать пламени, которое вырывается из сопла. Когда ты доберешься до носовой части корабля, взбирайся по вертящимся платформам и вскоре встретишь первого из Клакеров. Продолжай карабкаться вверх, пока не увидишь вращающиеся белые платформы. Взбирайся по ним, чтобы достичь самого верха кормы корабля, где ты и обнаружишь ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ TV. Сбей ее вниз, затем спускайся за нею и хватай ее, воспользовавшись красными туфлями. Беги направо по верхней части корабля, и вскоре ты обнаружишь СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ. Продолжай движение вправо, и ты приобретешь Непобедимость и два 10 Кольцевых TV. Возвращайся обратно, поднимись на подъемнике, затем иди направо, минуя еще нескольких Клакеров. Оказавшись у правого края, ты упадешь вниз. Ты увидишь площадку, по которой сможешь бежать направо. Прыгай на платформу вверху и иди налево, чтобы выйти через дверь. Потом тебе придется хвататься за БОКОВЫЕ СЕКЦИИ КРЫЛА корабля. Когда ты схватишься за первые четыре, соскользни вниз к двум после-

дующим и ухватись за них. Панели будут отрываться, и ты упадешь на следующую группу секций. Начинай карабкаться вверх и готовься схватиться за очередную площадку, затем доберись до самой верхней из секций. Когда секции развалятся, ты упадешь прямехонько во входное отверстие корабля. Спустись на ТРЕХ ПОДЪЕМНИКАХ. Стоя на последнем, подпрыгивай вверх, пока не увидишь платформу, появляющуюся из борта корабля справа. Всего этих платформ будет восемь, и они будут выскакивать слева направо. Прыгай на первую как только она появится так, чтобы было достаточно времени перебраться через остальные, пока они не задвинулись обратно. Когда ты окажешься на недвижимой опоре, ты увидишь СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ. Что с ним нужно сделать, ты знаешь и без нашей подсказки.

ЗАПАСНАЯ ЖИЗНЬ TV спрятана в передней части корабля за потайной стеной. Чтобы ее обнаружить, тебе надо схватить крюк, который опустит тебя вниз на нужное место, затем прыгнуть прямо на правую стену. Когда ты окажешься снаружи, плыви влево – там безопаснее. Добывание этой жизни - предприятие рискованное и может стоить тебе одной, а то и двух жизней. Лучше всего, если ты, не отвлекаясь, будешь продолжать движение к месту твоей последней схватки.

Продолжай взбираться на самый верх корабля и направляйся вперед, пока не обнаружишь еще один СТОЛБ СО ЗВЕЗДОЙ. Справа вверху находится металлическая пробка. Сбей ее, чтобы заглянуть в корабль, затем прыгай в него и иди направо, приготавливаясь к схватке.

РОБОТНИК здесь опасен как никогда. Твоя цель - разбить окуляр, который испускает лучи в самом верху экрана. Лучи вспыхивают с большой частотой, при этом становясь все плотнее и плотнее. Они могут причинить Сонику массу неприятностей. Движущиеся платформы тебе не особенно помогут. Подбери несколько Колец, прежде чем войдешь внутрь, и обязательно хватай хотя бы по одному после каждого попадания в тебя. Забирайся на самую верхнюю из трех платформ, чтобы избежать пик, затем прыгай к окуляру и выжидай момент, когда он откроется. Прежде чем выпасть из корабля с правой стороны, обязательно схвати ЗАПАСНУЮ ЖИЗНЬ TV, скрытую в передней стене. Позже она может тебе понадобиться.

Когда Роботник попытается удрать в своей ракете, Тейлс найдет тебя и поможет перехватить его (непревзойденная сцена!). Готовься к жесточайшей схватке, где уже не будет ни Колец, ни помощи от Тейлс!

ЭТАП 11: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Эта зона делится на два этапа. Сначала тебе придется сразиться с очень похожим на тебя роботом, которого зовут РОБО-СОНИК. Его колючая шерстка в действительности состоит из настоящих пик, которые похожи на лезвия пилы. Как только он появится, подбеги к нему и нанеси три удара. Отскочив от него после третьего удара, держись левее, чтобы приземлиться у центра экрана. Робо-Соник свернется шариком и покатится на тебя. Перепрыгни через него, затем быстро подбеги к нему и еще трижды ударь, когда он встанет на ноги. Как только ты ударишь его в третий раз он полетит на своих реактивных ботинках вперед, потом развернется и понесется обратно. Ударь его еще раз, затем последуй за ним к левому краю экрана и ударь снова. Другой способ ввязаться в схватку заключается в том, чтобы, расположив Соника чуть-чуть левее того места, где появляется Робо-Соник, повернуть его влево и, держа джойстик в положении "Вниз", начать быстро вращаться на месте (точно, готовясь к Стремительной Атаке). Если ты правильно выбрал позицию, ты сможешь сразу угостить врага четырьмя ударами. Чтобы победить Робо-Соника, тебе надо нанести ему восемь ударов, при чем сделать это нужно очень быстро.

РОБОТНИК стал больше ростом!? Нет, он просто забрался в голову огромного, похожего на него, робота. Это, пожалуй, рекордный по величине босс в игре, не правда ли? Образ действия у него такой же повторяющийся, как и у остальных, и запомнить его легко. Самое сложное - это ударить его в нужный момент. Роботник начинает с того, что делает четыре шага вперед, затем полшага назад. Бей его в живот, когда он ставит ногу на землю, затем отходи, когда он взлетает в воздух. Ты увидишь на Сонике метку прицела, которая следует за ним. Походи по экрану, и когда прицельный значок на мгновение вспыхнет, беги в центр. Когда Роботник приземлится, он сразу устремится вперед. Для тебя это еще одна возможность ударить его в живот, но действуй быстро. После удара бросайся к самому краю экрана, чтобы избежать пик, торчащих из рук робота, которые могут настигать тебя почти везде. Будь готов к прыжкам. Роботник вновь взлетит в воздух. Когда он приземлится, то повторит свою тактику: четыре шага вперед, полшага назад. Рассчитывай время и продолжай наносить один или два удара за раунд. Если ты пожадничаешь и попытаешься нанести ему больше, то можешь поплатиться за это жизнью. Так что будь терпелив! Если тебе удастся нанести ему 10 ударов, ты уничтожишь его (и на этот раз - навсегда) и получишь в награду превосходную концовку. Если ты собрал все семь Жемчу-

жин, она будет отличаться от обычной. Соник будет выступать в ипостаси Супер Соника.

ПРЕМИАЛЬНЫЕ ЭТАПЫ

Пройти Премиальные Этапы нелегко. Всего их семь, как и Жемчужин, и с каждым последующим их сложность возрастает. Чтобы оказаться на премиальном этапе, ты должен собрать по крайней мере 50 Колец и коснуться Столба со Звездой, а затем прыгнуть в кольцо, которое появляется над столбом. На Премиальном этапе ты увидишь Соника (и Тейлс, если она тоже в игре) со спины, бегущих по цветной трубе. По пути можно найти Кольца и бомбы. Избегая бомб, хватай кольца, но, помни, когда ты поворачиваешь за угол на большой скорости, ты не всегда можешь заметить их. Если в игре участвуют Соник и Тейлс, ты должен попросить кого-либо из своих друзей помочь тебе управлять Тейлс во время Премиального Этапа. Обычно лисица прыгает мгновением позже тебя, а это часто бывает поздно. Твой друг может управлять Тейлс, воспользовавшись пультом 2, когда ты вернешься к игре. Тейлс опять будет управляться автоматически (если, конечно, твой друг не захочет взять заботу о нем на себя полностью). В каждом из этапов есть образец действия, который повторяется и, благодаря тренировкам, ты можешь достичь хороших результатов.

СЕКРЕТЫ

ВЫБОР УРОВНЯ. Вызови меню "Options", когда на экране появится заголовок. Войди в "Sound Test" ("Проверка звука") и выбери звук 19, затем нажми кнопку "С", потом звук 9 и нажми "С" и наконец, звук 17, и снова нажми "С". Ты услышишь особый звук, когда начнет играть музыка. Нажми "Старт", чтобы вернуться к заставке с заголовком, затем нажми и держи "А", нажми "Старт", чтобы на экране возник список уровней. Во время игры нажимай "Старт", если нужно сделать паузу, и затем нажимай и держи "В", чтобы двигаться в замедленном темпе, и "С", чтобы прыгать. (Не нажимай кнопку "А", а то вернешься к началу игры!)

ПРОСТЕЙШИЙ СПОСОБ СТАТЬ СУПЕР СОНИКОМ: Есть целых два способа им стать (не считая "стандартного"). ПРОСТЕЙШИЙ СПОСОБ состоит в том, чтобы вызвать меню выбора уровней (см. выше), затем провести ту же проверку звуков, нажимая кнопку "С" каждый раз после 04, 01, 02, 06. Если сразу не сработает, попробуй сделать между звуками интервал секунд в 15. Выбери тот уровень, с которого ты хочешь начать игру, и жми на "Старт", а потом, после того, как соберешь по крайней мере 50 Колец, нажми кнопки "В" и "С" одновременно.

БОЛЕЕ СЛОЖНЫЙ ПУТЬ СТАТЬ СУПЕР СОНИКОМ - начав игру, играть до тех пор, пока не соберешь 50 Колец и не выйдешь на Премиальный Этап. Там возьми Жемчужину, затем нажми "RESET" на Mega Drive. Когда появится заставка, вызови меню выбора и нажми "Старт". Ты начнешь игру с первого акта опять. Собери 50 Колец и выйди на Премиальный Этап опять, чтобы второй раз заполучить Жемчужину. Повторяй это, но не забывай каждый раз входить в меню выбора, а иначе ты потеряешь ранее заработанные Жемчужины.

РЕЖИМ РЕДАКТОРА: Войди в "Sound Test" на меню выбора уровней, и выбирай следующие звуки, каждый раз нажимая "С": 01 09 09,02,01,01,02 04. (Числа представляют собой дату, когда "Соник 2" был выпущен: 1992-11-24.) Выбери уровень, с которого хочешь начать, и нажми и держи кнопку "А", потом нажми "Старт". Клавиша "В" вызывает режим редактора, "А" выбирает объект, а "С" устанавливает его.

ПРЕМИЯ В 50000 ОЧКОВ: Если ты в каждом акте сможешь собрать все до единого Кольца, то получишь премию в 50000 очков. Наиболее легкий способ сделать это в первом акте, где можно найти 296 Колец.

STREETS OF RAGE 2
УЛИЦЫ ЯРОСТИ 2

SEGA **FIGHTING**

ВВЕДЕНИЕ

Первую серию "Улиц Ярости" отличала великолепная графика и музыка, пожалуй лучшие на то время в играх Mega Drive, и "Улицы Ярости 2" вполне соответствуют установленным стандартам. Объем картриджа — 16 мегабайт, что в 2 раза больше чем в предыдущей версии. Это означает, что в этой игре более детально разработанная графика, больше противников, больше специальных приемов и четыре персонажа вместо трех, которые были в первой игре. Введен также новый "дуэльный" режим, позволяющий двум игрокам сражаться друг с другом.

Мистер Х, босс преступного синдиката из "Улиц 1", загадочным образом вернулся и похитил Адама Хантера, чтобы заманить Акселя Стоуна и Блейз Филдинг в ловушку. Аксель и Блейз собираются найти своего приятеля Адама. Они берут с собой двух новых друзей: Макса, борца-любителя, и Скейти, младшего брата Адама. Каждый из них владеет десятью приемами. В режиме одновременной игры двух игроков можно выбирать разных бойцов и по разному комбинировать их приемы.

ЭТАП 1 И ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ

Большинство врагов будут атаковать тебя, когда ты находишься с ними на одной горизонтали. Если ты сойдешь с их пути, они не смо

гут ударить тебя кулаком или ногой. Всегда старайся подходить к ним по диагонали и, едва поравнявшись с ними, бей кулаком или ногой.

Враги в этой игре часто будут обходить тебя и атаковать сзади. Когда это возможно, старайся, чтобы все неприятели находились с одной стороны от тебя. Удар ногой в прыжке частенько может сбить с ног двух или трех врагов одновременно. У Акселя есть также прием - удар кулаком назад: таким образом он может расправляться с врагами, которые заходят сзади.

ПРОДУКТЫ ПИТАНИЯ потребляй экономно. Сначала проверь свой уровень энергии и, только если он мал, хватай пищу. В противном случае подожди, пока не очистишь экран от врагов.

Используй ВЕСЬ набор приемов каждого бойца. Очень важно знать их все и уметь выполнять.

Круши ВСЕ вокруг, чтобы найти спрятанные предметы и источники энергии. Чтобы поднять предмет, встань на него и нажми кнопку удара кулаком. На первом этапе предметы находятся в желтых урнах, столах и стульях.

ДЖЭК - первый серьезный противник на первом этапе. Когда он вращает своим ножом, он на секунду делает паузу, прежде чем атаковать. Именно в это время на него надо нападать. И не забудь разбить таблички, висящие на дверях, чтобы добыть пищу.

ЭЛЕКТРА - малышка с кнутом, которая поджидает тебя в баре. Она идет за тобой и пытается нанести своим электрическим кнутом удар, а иногда пользуется неожиданным ударом ногой в прыжке. Атакуй ее по диагонали.

БАРБОН караулит тебя в аллее за баром. Он отлично ставит блоки против ударов кулаком и ударов ногой, так что пользуйся специальными приемами и не пытайся его схватить, если не хочешь быть задушенным.

ЭТАП 2

ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ спрятаны в фургоне внутри бочек и коробок.

Когда ГОЛОВОРЕЗЫ НА МОТОЦИКЛАХ атакуют тебя на мосту, воспользуйся хорошо рассчитанными ударами ногой в прыжке.

Когда проедешь мост, войдешь в громадный фургон. Четыре головореза, находящиеся в глубине фургона, не тронут тебя, пока ты не расправишься с Риокуроу и Х*куио (попробуй произнести эти два имени очень быстро десять раз).

В самом конце этапа тебя будет атаковать ДЖЕТ. У него в запасе

два грязных приема первый - это прямой удар, а второй - это смертельный бросок он подхватывает тебя, поднимается к самому верху экрана, а потом изо всех сил швыряет тебя на землю. Продолжай двигаться и жди, когда он займет атакующую позицию затем прыгай и бей ногой Если вас играет двое и Джету удалось схватить одного другой игрок должен подойти к Джету и поднять его для броска Можно также бить его ногой в прыжке, когда он наносит удар, но все-таки безопаснее увернуться. Будь благоразумен.

ЭТАП 3

Взломай МАШИНЫ ВНУТРИ НИШИ, чтобы найти спрятанные предметы (Кстати название машин - "Голые Костяшки", а в Японии так называют игру "Улицы Ярости". М-да!)

Пройдя почти весь этап, ты попадешь в ГНЕЗДО ИНОПЛАНЕТНЫХ СУЩЕСТВ! Разбивай ударом инопланетные яйца в поисках предметов Потом тебя ждет длинношеее чудовище которое раскачивается из стороны в сторону Если играющих двое, каждый пусть встанет у своего края экрана и бьет чудовище ногой в прыжке или кулаком

В дальнем углу гнезда находится ЗАМЗА, который очень сильно напоминает Бланку из м-м-м, какой-то другой игры сейчас мы никак не можем вспомнить ее название В ближнем бою он использует свои когти, а с дальних дистанции скользящий удар телом Он также использует "спиральную" атаку, явно заимствованную у Бланки Подойди к Замзе по диагонали и используй броски для борьбы с ним Не пытайся атаковать его в лоб Он пропустит только один удар и перейдет в контратаку.

ЭТАП 4

БОЛЬШОЙ БЭН и БОЛЬШОЙ ГО - внушительного вида мальчики, которым нравится носиться по экрану и плеваться в тебя огнем Оставайся слегка в стороне от них и атакуй сериями (по три) кулачных ударов Не пытайся проделывать с этими ребятами броски назад или через плечо. Они тебя раздавят

БОСС ЗДЕСЬ ЭБЭДЕДЕ Это настоящий борец рельефные мышцы и три доведенных до автоматизма смертельных приема Если ты обрушишь на него шквал кулачных ударов, он пропустит три из них а потом отбросит тебя ударом через весь экран Если ты останешься с ним на одной линии он атакует тебя и прибьет сильнейшим ударом кулака Его финальная атака удар в прыжке Лучшая тактика подойти к нему сбоку и схватить его, затем быстро провести бросок

или другой прием с захватом Ты также можешь подпрыгнуть и ударить его ногой, если он применяет удар в прыжке

ЭТАП 5

Могучий ВЕЙН ждет тебя где то посередине этого этапа Он довольно сносно блокирует кулачные удары но очень плохо справляется с ударами ногой в прыжке которые ты и должен использовать против него Они не наносят большого урона, поэтому потребуется много времени, чтобы одолеть Вейна. Но это стоит того.

Ты наверное редко встречал босса так странно одетого, как Р БЭАР Он использует против тебя сокрушительные удары кулаком и неплохо прыгает Подойди и несколько раз ударь его кулаком затем отступай Не пытайся схватить его он ударит тебя головой Если тебе удастся по сию пору сохранить оружие, оно тебе облегчит задачу

ЭТАП 6

Бей по мешкам с песком, которые увидишь на дороге там могут быть спрятаны полезные предметы

На этом этапе ты встретишься с уже знакомыми тебе противниками. Действуют они точно также, но их число, увы, возросло.

БОССЫ, Саузер и Стелз очень похожи на Замзу и Джета Атакуй Саузера, потому что из этих двоих он гораздо сильнее Когда ты его победишь, Стелз разыграет невинность и убежит.

ЭТАП 7

Здесь ты встретишь новое препятствие ЛЕНТЫ ТРАНСПОРТЕРА, которые будут тащить тебя по земле едва ты вступишь на них Всегда старайся нападать на врагов, не вставая на ленты

ПОДЪЕМНИК во второй половине этапа будет подниматься останавливаясь на каждом этаже тем самым предоставляя возможность врагам атаковать тебя Этажей всего пять На первом этаже тебя ждут наименее опасные типы На втором тебе придется иметь дело с более сильными противниками На третьем этаже обитают любители боевых искусств На четвертом тебе предстоит встреча с момоциклистами (но к счастью без мотоциклов) и несколькими злодеями похожими на Вейна А на пятом ты встретишься с двумя большими парнями и одним хулиганом метающим ножи Пятый этаж - это последний шанс для второго игрока присоединиться к игре если

он этого еще не сделал. Стратегически это очень выгодно: более опытный игрок берет на себя трудности первых этапов, а затем ему на помощь приходит второй. Второй игрок имеет то же количество дополнительных жизней, что и первый.

На крыше здания ты будешь атакован двумя роботами — МОЛЕКУЛОЙ и ЧАСТИЦЕЙ. Даже не пытайся вступать с ними в открытый фронтальный бой: они расправятся с тобой при помощи булавы или лазерного луча. Приближайся к ним по вертикали и применяй броски. Бросок назад — наиболее подходящий из приемов. Если ты сразу же не бросишь робота, тебя будет ждать неприятный сюрприз. Когда ты расправился с роботом, сразу же отходи, чтобы тебя не задело взрывом.

ЭТАП 8

На этом этапе ты будешь встречать на каждом шагу боссов и врагов, с которыми имел дело прежде, только у них будут другие имена и другой окрас. В вестибюле дома Мистера Х тебя встретят два робота той же конструкции, что и на этапе 7, вместе с Бзаром младшим, уменьшенной копией Р Бзара с Этапа 5.

Очисти от них вестибюль и входи на скоростной подъемник, который доставит тебя к мистеру Х, правда, с некоторыми остановками по пути - специально, чтобы ты смог увидиться с боссами, по которым уже успел соскучиться. Первый босс - это копия Саувера с этапа 6. Используй броски и не вздумай атаковать его на горизонтали.

СЛЕДУЮЩИЙ БОСС - это борец-любитель, с которым ты встречался на арене этапа 4. Применяй броски или другие приемы с захватами. Можешь попробовать и другую тактику: оттесни его к одной из стен подъемника и примени удар ногой в прыжке, как только он поднимется. Продолжай прыгать и бить, пока не разделаешься с ним.

Победив борца, ты столкнешься с МИСТЕРОМ Х, нос к носу. У него такой же скучный вид, как и в "Улицах 1". Тебе придется преподать урок нескольким назойливым головорезам, прежде чем мистер Х заинтересуется тобой и выставит против тебя своего главного вышибалу ШИВУ. Шива слишком быстра, чтобы просто обмениваться с ней кулачными ударами, и, к тому же, применяет блокирующие удары ногой и другие отвратительные приемы. Наилучший выход из положения - быть все время в движении и бить ее ногами в прыжке.

Как только Шива будет повержена, подойди к креслу мистера Х с правой стороны и быстро действуй кулаками. Ты ударишь его, как только он встанет. Когда мистер Х начнет стрелять, следуй по линии огня к тому краю экрана, где он находится. Ты можешь применить против мистера Х удары кулаком или броски, но он раскроит тебе

череп своим автоматом, если ты приблизишься к нему по горизонтали, а не по вертикали. Ты также можешь схватить мистера Х, когда он стреляет, и бросить его. Продолжай бить его об пол, пока он не испустит дух, и ты получишь свою честно заработанную концовку, где моментальные (правда, графические) снимки чередуются с именами поограммистов.

СЕКРЕТЫ

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ И ВЫБОР ЭТАПА: Когда на экране появится заставка игры, нажми "START" на пульте 2. Когда увидишь окно "OPTIONS", нажми и держи кнопки "A" и "B" пульте 2, затем снова нажми "START". Продолжай держать кнопки нажатыми. Меню "ROUND" позволит тебе выбрать этап, с которого ты хочешь начать игру. Посмотри меню "LEVEL" и найдешь еще два уровня сложности: "VERY EASY" (очень легкий) и "MANIA" (для маньяков). Ты также можешь выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

SUNSET RIDERS
ВСАДНИКИ ЗАХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

KONAMI **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

"Всадники заходящего солнца" - это вольное переложение аркадной игры с одноименным названием, выпущенной компанией "KONAMI". Эта игра очень похожа на "Contra", но в декорациях Дикого Запада. Ты двигаешься слева направо, постреливая злодеев и собирая энергию (power up) для увеличения убойной мощи твоего оружия. Игра особенно хороша в режиме двух игроков, как в обычном, так и в "дуэльном" ее варианте. Здесь всего четыре уровня, но один из них достаточно сложен, и может случится, что за один день ты эту игру не одолеешь.

СТРАТЕГИЯ

Если играешь один, выбирай Дикого Кормано. У его оружия большой сектор обстрела, а это полезнее, чем быстрая стрельба Спокойного Билли.

В этой игре гораздо легче ВДВОЕМ, особенно когда приходится иметь дело с боссами, поджидающими тебя в конце каждого уровня. Если ты один, то будь готов получить от них хорошую взбучку: они рассчитаны для борьбы с двумя игроками.

ДОБЫВАЙ ЗВЕЗДЫ! Тебе будут необходимы премиальные этапы, чтобы залечить раны, которые ты получишь. Если ты пропустишь хо-

тя бы один премиальный этап, то поставишь себя в крайне тяжелое положение. Если пропустишь два - до конца игры не доберешься.

ДИНАМИТ взорвется, если ты в него выстрелишь, так что следи за тем, куда попадают твои пули. Иногда ты можешь бросить шашку динамита и выстрелить в нее, чтобы прикончить какого-нибудь мерзавца на своем пути.

УРОВЕНЬ 1: REECHFOREM GULCH

ЭТАП 1: С самого начала иди направо и выстрелом открой кожаную сумку, чтобы взять оттуда POWER-UP. Продолжай двигаться вправо, пока не подойдешь к дому с зеленой крышей. Прыгай на крышу и застрели бандита, затем выстрели в сумку, которую он уронит, чтобы добыть звезду. Если ты ее не получишь, впереди будет еще одна.

Входи во все дома и подбирай источники энергии и МОНЕТЫ. (Это очевидно, но все-таки...)

Когда ЗЕМЛЯ НАЧИНАЕТ ДРОЖАТЬ, прыгай на балкон дома и жди, пока ПЕРЕПУГАННЫЕ БЫКИ не пробегут мимо. Потом спускайся обратно на землю. Позже быки вернутся. Тогда уже не будет никаких строений поблизости, так что придется перепрыгивать через них, чтобы они не растоптали тебя насмерть.

После встречи с быками ты увидишь ДЕВИЦУ, находящуюся в весьма затруднительном положении. Не теряй времени на попытки убить всех бандитов, охраняющих ее, просто дотронься до нее как можно быстрее, чтобы спасти ее и закончить этот этап.

ЭТАП 2: На этом этапе гораздо больше бандитов и кажется, будто они следят за тобой изо всех окон. ТОЧНО РАССЧИТЫВАЙ СВОЕ ВРЕМЯ и, едва заметив, стреляй в них. Если на экране окажется слишком много бандитов, то на тебя обрушится стена шквального огня.

САЙМОН ГРИДВЕЛЛ - первый босс. Если вас двое, один игрок пусть встанет с левого края экрана, перед дверью, а другой - с правого и тоже перед дверью. Это наилучшие позиции для отстрела бандитов, появляющихся из дверей и окон. Если ты один, займись бандитами, прежде чем выстрелами разнести бочки, за которыми находится Саймон. Не стой под ними, а то они упадут на тебя. Двум игрокам не составит никакого труда расправиться с бандитами, но в одиночку тебе придется серьезно попотеть, чтобы их уничтожать. Продолжай стрелять в Саймона, пока он не рухнет на землю и не выронит последнюю монету.

ПРЕМИАЛЬНЫЙ ЭТАП: Здесь особых хитростей не требуется. Отслеживай появления теней от монет и запасных жизней и направляй туда свою лошадь, чтобы подобрать их.

УРОВЕНЬ 2: THE CHATAHOOCHIE CHOO - CHOO

ЭТАП 1: Первая же кожаная сумка в самом начале этапа хранит в себе звезду. Очень трудно не попасть в нее, потому что перед ней находится бандит. Тебе нужна эта звезда!

ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИ ЗА ПРОИСХОДЯЩИМ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ. Если появится шест, то это означает, что сейчас через деревянный "тоннель" пройдет поезд. Если ты находишься на крыше вагона, то перепрыгивай тоннель, иначе разобьешься о него.

Заметив ДЕВИЦУ, сразу устремляйся к ней. Постарайся сделать это прежде, чем бандиты возьмут тебя на мушку.

ЭТАП 2: Во второй кожаной сумке, которую ты увидишь в начале этого этапа, лежит звезда. (Эта сумка находится между вагонами поезда.) Если ты ее не подберешь, не упусти другую (тоже в сумке!), но уже в конце этапа.

ПАКО ЛОКО - второй босс. Встань с левой стороны от кучи бревен (не на бревна, а рядом), и Пако не сможет попасть в тебя. Поворачивайся влево и вправо, чтобы стрелять в бандитов. Если играют двое, то пусть Билли расправляется с бандитами, а Кормано стреляет в Пако. (Билли нужно прыгать, чтобы попасть в Пако, а Кормано может оставаться на месте.) Когда Пако произнесет "Asta la bye-bye!", прыгай на бревна, чтобы собрать кое-какие нужные предметы, вывалившиеся из карманов Пако, когда он падал с поезда.

УРОВЕНЬ 3: T.P.CITY

ЭТАП 1: В начале этого этапа тебя ждут две звезды. Первая — в кожаной сумке на земле, а вторая в сумке, которую несет индеец.

На этом этапе лучше всего применить следующую стратегию: ДВИГАЙСЯ вправо и непрерывно стреляй. Если ты где-нибудь остановишься, то станешь мишенью для индейцев, стреляющих из луков, а они стреляют очень метко. Помни, что ты можешь подстрелить стрелу в воздухе.

Когда ты окажешься у водопада, там тебя с нетерпением будет ждать ДЕВИЦА. Не беспокойся о том, что развалится мост, просто отправляйся направо и карабкайся к ней наверх.

ЭТАП 2: Здесь все почти точно так же, как и на первом этапе, пока ты не доберешься до подъемников. Когда ПОДЪЕМНИКИ двинутся вниз, стреляй влево и вверх в атакующих тебя индейцев. Под подъемниками обнаружатся три уступа, на которых находятся сумки. Стреляй в них, затем прыгай на уступ за добычей. Подойди к самому краю уступа, прежде чем запрыгнуть обратно в подъемник.

На втором уступе находится сумка со звездой внутри — на тот случай, если ты не получил звезду на Этапе 1.

ВОЖДЬ СКАЛЬПЕН - третий босс. Он очень подвижный, но предельно предсказуемый. Он подпрыгивает в воздух, метает три ножа и приземляется, затем запрыгивает обратно на один из больших камней. Ты можешь выстрелами сбивать ножи, но лучше просто уклоняться от них. Если Скальпену удастся приземлиться рядом с тобой, он разрежет тебя на мелкие кусочки своим тесаком. Так что держись от него подальше. Чтобы прикончить этого мерзавца, потребуется двадцать попаданий.

УРОВЕНЬ 4: POWDER KEG PINES AND THE ROSE MANSION

ЭТАП 1: В самом начале путь тебе преградят несколько стен. Стреляй в них и не забывай прикрывать свой тыл от НАПАДАЮЩИХ СОБАК.

Сразу за второй стеной тебя будет поджидать огромная толпа кровожадных бандитов. Даже если игроков двое, надо быть очень искусными стрелками, чтобы пройти сквозь все это, не потеряв жизнь или две. ДЕВИЦА в своем обычном незавидном положении находится в конце этапа. Все как обычно.

ЭТАП 2: СЭР РИЧАРД РОУЗ — последний босс. Он кидает шашку динамита сразу после того, как скажет тебе "Cheerio old chap!" ("Твое здоровье, старина!"). Так что держи ухо востро. Постоянно перемещайся (у Ричарда меткий глаз, так что не останавливайся ни на мгновение) и стреляй в плиту перед Ричардом, чтобы разрушить ее. Когда тебе это удастся, Ричард бросит еще одну шашку динамита. Подожди, пока он не прыгнет вслед за ней, а тогда стреляй в нее. Но взрыв еще не убьет Ричарда. Он выхватит из-за пазухи огромную железяку и продолжит атаку. В действиях Ричарда нет запрограммированности, так что тебе необходимо быть все время начеку и мгновенно реагировать на любое его действие. Чтобы убить Ричарда и победить, требуется 30 попаданий. Причудливое изображение заката и титры с именами программистов послужат тебе наградой.

T2: THE ARCADE GAME

ACCLAIM/LJM **SHOOTER**

ВВЕДЕНИЕ

Эта игра для любителей пострелять. За основу сюжета, графического изображения и звука взят известный кинофильм. Ты - T-800 отправленный в прошлое, чтобы защитить Джона Коннора от T-1000 робота, которому дано задание убить человека. На каждом уровне игры полно (даже, пожалуй, излишне) мерзавцев, которых следует уничтожить, а в конце игры тебе предоставляется возможность встретиться с самим T-1000

СТРАТЕГИЯ

Если у тебя есть контроллер СКОРОСТНОГО ОГНЯ, используй его для стрельбы из автомата. Скоростной огонь даст тебе двойное преимущество. Во-первых, тебе не нужно будет держать кнопку стрельбы нажатой, а во-вторых, скоростной огонь предотвращает истощение энергии (мощности) огня, и ты можешь выпускать целые очереди пуль. Если у тебя нет этого контроллера, просто быстро нажимай на кнопку стрельбы, чтобы поддерживать индикатор мощности огня на максимуме.

Когда ты играешь в режиме одного игрока, ты подвергаешься опасности только слева. С правой стороны для тебя угрозы нет. Поэтому сконцентрируй свое внимание на левой половине экрана.

УРОВЕНЬ 1

Начальный уровень любой игры обычно легкий, и "T2" - не исключение. Привыкни к кнопкам управления и тренируйся в стрельбе. Помни, что некоторых Терминаторов убить проще простого, стреляя им в головы

Главный противник на этом уровне - огромный Охотник-убийца. Начни с уничтожения его рук автоматным огнем и ракетами. Когда обе руки обезврежены, перенеси огонь на голову. Стреляй ракетами, когда он отстреливается. Когда покончишь с головой, целься в середину туловища. Когда оно развалится, сконцентрируй огонь на люке, из которого вылетают ракеты. Когда от него ничего не останется, можешь считать, что с Охотником-убийцей покончено.

УРОВЕНЬ 2

На этом уровне нет босса, но хватает Терминаторов. Самые необычные враги здесь - Орбы, которые падают сверху в металлических "яйцах", потом "вылупляются" оттуда и начинают летать по экрану, обычно причиняя тебе кучу хлопот. Уничтожай "яйца" ракетами, прежде чем из них вылупятся Орбы. Продолжай убивать Терминаторов и стрелять в электрические лампы в поисках источников энергии. Прохождение этого уровня не должно занять много времени.

УРОВЕНЬ 3

А вот и он, САМЫЙ ТРУДНЫЙ УРОВЕНЬ в игре, который заставляет игроков во всем мире скрежетать зубами и бить кулаком по столу в отчаянии. Прежде всего, несколько общих советов. Стреляй в ящики, которые стоят в самом низу экрана, чтобы взять себе все ракеты. Ты не досчитаешься очков, но зато сможешь сделать приличный запас ракет, а это стоит того. Итак...

Не ОБРАЩАЙ ВНИМАНИЯ НА ТЕРМИНАТОРОВ, атакующих грузовик (они не причинят ему большого вреда), но серьезно отнесись к Охотникам-убийцам, которые влетают на экран и атакуют грузовик на бреющем полете. Их действия прогнозируемы. Они действуют точно по заложенной в них программе. Хитрость в том, чтобы стрелять из ракет до того, как Охотник-убийца появится на экране. Таким образом ты обезвредишь его прежде, чем он успеет выстрелить в тебя.

Вот последовательность действий атакующего Охотника: влево, вправо, влево, вправо, вправо, влево, вправо, влево, влево, влево, вправо, вправо, влево, вправо, влево, влево, вправо, влево, вправо, влево, влево, вправо, влево. Удачи!

УРОВЕНЬ 4

Самое серьезное на этом уровне - это ДЕСЯТЬ ДВЕРЕЙ с номерами "1" и "2". Используй ракеты, чтобы разрушить их, но постарайся сделать это, пока они закрыты, чтобы оттуда не выползли ЗМЕИ. Босс, который тебе попадется на середине этого уровня, тот же, что и на Уровне 1.

Первое, что ты должен предпринять против БОССА, это разрушить пусковые ракетные установки в углах экрана. Это приведет к тому, что откроются двери и ты увидишь компьютер. Сначала сконцентрируй огонь на внешних секциях компьютера, затем уничтожай внутренние блоки. Ты не сможешь разрушить основные его части, если останутся целыми внешние устройства. Компьютер стреляет в тебя ракетами с дьявольской точностью, так что не прекращай огня. Когда он взорвется, ты будешь перенесен на Уровень 5

УРОВЕНЬ 5

Здесь решается исход игры. В верхней части экрана находится СЧЕТЧИК ПОВРЕЖДЕНИЙ ("Equipment Intact"), и твоя цель - свести его показания к нулю. Для этого надо уничтожать все появляющееся на экране оборудование: компьютеры, столы, шкафы, буквально все! Если к концу уровня тебе не удалось свести показания счетчика к нулю, ты заработаешь "плохое окончание" игры. Если сможешь свести показания счетчика к нулю, то будешь вознагражден "хорошим концом", который, в сущности, такой же, за одним исключением: вместо соболезнований ты получишь поздравления.

На этом уровне есть несколько НОВЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ: подбирай их и взрывай ими все вокруг. Дробовик особенно эффективен, когда требуется максимум разрушений. К середине уровня (с Сарой Коннор) на счетчике у тебя должно остаться тридцать очков или меньше, потому что дальше (когда появится Джон Коннор) добиться желаемого будет значительно сложнее. Не забудь разбить стеклянные ящики, в которых хранятся чип и рука Терминатора, и получишь еще два очка.

УРОВЕНЬ 6

Установи свой прицел над верхним левым углом ФУРГОНА и жди появления Т-1000, который будет атаковать тебя с ВЕРТОЛЕТА. Стреляй в вертолет, прежде чем он протаранит и разрушит фургон. Ты должен попасть в вертолет 13 раз, тогда Т-1000 бросит его и пересядет в грузовик. Переведи прицел к левому краю экрана и стреляй сразу же, как появится грузовик. Продолжай обстреливать кабину грузовика, и он врежется в фургон, но не разобьет его. Стреляй и выпускай ракеты, пока фургон, целый и невредимый, не уедет с экрана. Конец уровня.

УРОВЕНЬ 7

Наделай дробовиком дыр в цистерне - оттуда польются струи жидкого азота, - затем стреляй в Т-1000. Ты должен сбить его с ног.

Если ты сможешь сделать это, когда струя бьет прямо в него, то тебе недолго останется возиться с ним. Когда температура упадет до нижней границы термометра, Т-1000 замерзнет и ты перейдешь на последний уровень. Собери патроны для дробовика.

УРОВЕНЬ 8

Стреляя из дробовика, сбей Т-1000 с ног. Так ты защитишь Джона Коннора. (Если Т-1000 убьет Джона, тебе придется начать с Уровня 7.) После того, как ты собьешь робота с ног пять раз, он атакует тебя. Стреляй ему в голову из дробовика до тех пор, пока она не расколется надвое. Воспользуйся дробовиком, чтобы загнать его на самый край ванны, но не столкни его туда, а то тебе придется начинать все сначала. Выстрели в GRENADE LAUNCHER M79, когда он появится на экране, а затем быстро стреляй в грудь Т-1000 из M79, чтобы сбросить его в кипящий металл. Наши поздравления!

11 Заказ 557

TEAM USA BASKETBALL
БАСКЕТБОЛЬНАЯ КОМАНДА США

ELECTRONIC ARTS **SPORTS**

ВВЕДЕНИЕ

После того, как баскетбольная команда США получила лишь бронзовую медаль на Олимпиаде 1988 года, потребовались некоторые усилия, чтобы доказать остальному миру, что Соединенные Штаты до сих пор держат первенство в этой изобретенной ими сто лет назад игре. Итак, Америка призвала под свои знамена одиннадцать лучших игроков NBA и одного паренька из колледжа, назвала их "Dream Team" и одержала победу на Олимпиаде 1992 года. Ты можешь вернуть к жизни "Команду Мечты" в игре "Баскетбольная команда США"!

НАПАДЕНИЕ

Наилучший способ набирать очки - вбегаешь в трехсекундную зону и бросаешь по кольцу, но прежде чем сделать это, тебе необходимо оторваться от опекающего тебя защитника. Если ты не можешь этого сделать, забеги за одного из своих игроков - он станет для тебя "ширмой", когда ты будешь бросать мяч. Техника "ширмы" также очень неплоха, если ты хочешь совершить бросок в прыжке или трехочковой бросок

ЗАЩИТА

В этой игре трудно ставить блоки, поэтому если нападающий (особенно, компьютерный игрок) хочет забить из-под корзины, как правило ему это удается. Наилучшее средство защиты - "кража" мяча. Так ты, конечно, заработаешь больше фолов, но зато не дашь противнику легко набирать очки. Однако, когда у тебя будет пять командных фолов, постарайся играть по аккуратнее, поскольку каждый твой следующий фол дает твоим противникам право на два штрафных удара.

Есть два способа игры в защите: переключаться с игрока на игрока, когда мяч передается по кругу, либо управлять только одним игроком и предоставить компьютеру разбираться с остальными. Компьютер хорошо ставит блоки, но частенько не успевает реагировать на стремительные проходы и на мячи, забрасываемые в корзину двумя руками сверху. Но помни: лучшая защита - нападение, главное - набирать побольше очков

СЕКРЕТЫ

ПАРОЛИ:
Используй эти пароли, чтобы играть за "Команду Мечты"

Игра 1 (Хорватия):	LJGCRCY
Игра 2 (Италия):	LHJCRRP
Игра 3 (CIS):	LKKCRGQ
Игра 4 (Литва):	LGLWRFD
Игра 5 (Китай):	LJL3RBX
Игра 6 (Югославия):	LKL7RHH
Игра 7 (Италия):	LGT7RFP
Игра 8 (Франция):	LJT7RBY

Церемония вручения золотой медали: LHT7RKY

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ

KONAMI **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Уже давно появившиеся на любой другой домашней видеоприставке Герои в Панцирях в конце концов пришли и в системе Mega Drive. Графика игры заимствована из Super NES, а структура уровней — из трех 8 битовых игр NES. Здесь есть режим одиночной игры и режим для двух игроков. Даже несмотря на ужесточение самого сложного уровня, играть в нее легко, а имея запас жизней, опытные игроки смогут пройти ее с трех-четырех попыток. Но игра эта весьма захватывающая, особенно для двух игроков. Юные любители компьютерных игр будут в восторге.

СТРАТЕГИЯ

Это большая игра, состоящая из пяти эпизодов, каждый из которых буквально кишит неприятелями. Кругом бродят СОЛДАТЫ ПЕХОТИНЦЫ ШРЕДЕРА. Порой тебе придется сражаться одновременно с несколькими из них, а иногда они вообще будут атаковать толпой. Применимы все те же правила: если ты слишком долго стоишь на одном месте, на тебя нападут. Так что старайся все время двигаться. Враг нападет на тебя только в том случае, если ты находишься на одной линии с ним. Двигаясь по траверзу (то есть перпендикулярно направлению вражеской атаки), ты сможешь избежать ранений

Все персонажи этой игры, включая главных боссов будут атаковать тебя, только если ты находишься прямо перед ними или сразу за их спинами.

ПИЦЦЫ будут встречаться во многих местах каждого эпизода. Не хватай пиццу сразу, как только увидишь ее. Если вы играете вдвоем, нажмите "START", чтобы сделать в игре паузу и посмотреть, кто из вас больше нуждается в энергии. Если ты оставишь пиццу без присмотра, она никуда не денется. Так что если энергии тебе хватает, сначала разберись со своими врагами, а уж потом принимайся за пиццу.

ИГРАЯ ВДВОЕМ, выберите Донателло и Микельанджело. Они - наиболее боевая пара. В течение игры окружайте своих врагов и по очереди сбивайте их с ног.

ЭПИЗОД 1: ГОРОД

ЧАСТЬ 1: ROAD KILL RODNEYS впервые появляются именно здесь, в трубах. Эти роботы бьют электрическим током и стреляют в тебя лазерами. Чтобы уничтожить их применяй удары ногой в прыжке.

ЧАСТЬ 2: Открой пожарный гидрант в самом начале этапа, чтобы выпустить поток воды и выманить Солдат-Пехотинцев. Подойди к ЛЮКУ, рядом с которым стоит блестящая голубая машина. В люке прячется Солдат, который выпрыгнет и бросит в тебя покрышку. Перепрыгни ее и убей Солдата. Если пройти мимо люка, то увидишь Пиццу и еще одну машину. Машина заводится и едет вниз, когда ты приближаешься. Так что будь осторожен. В фургоне рядом со второй машиной скрываются Солдаты.

ЧАСТЬ 3: Надо вернуться обратно к трубам. Несколько ужасных Пицца Монстров атакуют тебя на полпути туда. Внимательно следи за водой, чтобы увидеть, когда они будут выпрыгивать, и атакуй их сзади. Против них тоже можно применять удары ногой в прыжке. ЛЕЗЕРХЭД - босс. Его поведение крайне предсказуемо. Ударь его четыре раза - он встанет на четвереньки и побежит на противоположную сторону экрана, откуда начнет метать ножи. Уклонись от ножей, ударь Лерезхеда еще четыре раза, а потом снова уворачивайся. Повторяй эту атаку, пока не одержишь победу.

ЭПИЗОД 2: ТАИНСТВЕННЫЙ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

ЧАСТЬ 1: Хватай ЯЩИКИ СО ЗНАКАМИ ВОПРОСА, плавающие в воде, чтобы набрать очки, и перепрыгивай через плавущие бревна. Ты можешь либо расколотить плывущие бочки и упаковочные клети

либо перепрыгнуть через них. В самом конце этого этапа тебя атакуют ЛЕТУЧИЕ МОНСТРЫ.

ЧАСТЬ 2: Пицца находится под портретом Шредера. Картина упадет со стены, если ты приблизишься. Продолжай идти вправо и на правой стороне экрана будут падать и катиться влево бочки. Прыгай через них.

ЧАСТЬ 3: Берегись ТРЕХ ПИК, СВИСАЮЩИХ с потолка пещеры прямо над коробкой пиццы. Наблюдай за ними. Они темно-коричневого цвета и их трудно увидеть, но они там есть. РОКСТЕДИ — босс, который ждет тебя в самом конце эпизода. Не трогай пиццу - ты воспользуешься ею позже. Рокстеди бегает взад-вперед по экрану и стреляет из своего оружия по сторонам и в воздух. Ты не можешь причинить Рокстеди вреда, пока он в движении, так что жди, когда он остановится у какого-нибудь края экрана, затем сойди с его пути и атакуй его. Его можно успеть ударить три раза, прежде чем он снова побежит. Не следует применять против него ударов ногой в прыжке: он может подстрелить тебя, когда ты находишься в воздухе.

ЭПИЗОД 3: УБЕЖИЩЕ ШРЕДЕРА

ЧАСТЬ 1: ТЕМНО-РОЗОВЫЕ СОЛДАТЫ ПЕХОТИНЦЫ атакуют, стреляя огнем. Бей их ногой в прыжке. Еще несколько Солдат прячутся под белыми плитками на тропе. Они очень похожи на Солдат из люка в Эпизоде 1, так что примени прежнюю тактику.

ЧАСТЬ 2: Внутри убежища никаких сложностей у тебя не будет. Как следует бей по КАНДЕЛЯБРАМ в начале этапа — так, чтобы они полетели через весь экран. В самом конце этапа три статуи самураев стреляют лазерными лучами вниз экрана. Держись между лучами, когда атакуешь Солдат-Пехотинцев.

ЧАСТЬ 3: ТАТСУ говорит, что тебе надо сначала победить Солдат-Пехотинцев, прежде чем сражаться с ним. Он лжет. Тебе нужно атаковать его и Солдат-Пехотинцев одновременно. Татсу через весь экран кидает копья, так что нападай на него сверху или снизу. Ударь его три раза — он отпрыгнет к противоположному краю сцены. В прыжке он будет метать в тебя копья.

ЭПИЗОД 4: ПЕРЧАТКА

ПИЦЦА-МОНСТРЫ вернулись, и они атакуют тебя на первом этапе эпизода. Следи за водой и применяй удары ногой в прыжке, чтобы сбивать их в воздухе. ЛЕЗЕРХЭД появляется сразу после монстров и использует уже известную тебе модель атаки. Помни, что он бежит через весь экран после того, как ты ударишь его четыре раза. РОКСТЕДИ атакует тебя сразу после того, как ты разделаешься с Лезерхедом, но и его манеры не изменились. Потом тебе придется иметь дело с ТАТСУ. Победив его, ты встретишься с новым боссом БАКСТЕРОМ СТОКМЕНОМ. Прыгай и бей ногой Стокмена, пока он не рухнет на землю. Победа близка.

ЭПИЗОД 5: ПОСЛЕДНИЙ ПАНЦИРНЫЙ ШОК

ЧАСТЬ 1: МЫШЕЛОВЫ пробиваются сквозь стену и атакуют тебя. Они маленькие, но опасные. Не забывай стряхивать их, если они вцепились тебе в руку. Когда пробьешься сквозь Мышеловов, ты увидишь телепортатор, который доставляет на поле боя новых Солдат-Пехотинцев. Под полом справа от телепортатора находятся несколько распылителей. Не подходи к ним, а то замерзнешь и превратишься в ледышку. Оставайся в нижней части экрана, чтобы этого не случилось. Ты также можешь разрушить распылители своими ударами. КРЭНГ - это босс, который ждет тебя в самом конце этого эпизода. Стой и наноси ему стремительные удары. Он предпримет контратаку, выпуская по тебе ракеты и пытаясь ударить тебя ногой, но уклониться от ракет просто, как и ответить ему ударом ноги. Когда у Крэнга кончается энергия, он начинает плеваться бомбами. Все время передвигайся, и падающие бомбы (возможно) не заденут тебя.

ЧАСТЬ 2: Весь этап представляет собой исключительно езду на подъемнике. Если играют двое, можно воспользоваться великолепной тактикой. Когда подъемник останавливается на очередном этаже, каждая черепашка должна встать у своей двери, сразу позади темной линии на площадке подъемника и атаковать Солдат-Пехотинцев и других врагов, когда они появляются. Если ты правильно будешь использовать эту тактику, ни один из твоих врагов не пройдет дальше двери подъемника.

ЧАСТЬ 3: Шредер воспользовался своими мистическими способностями и превратился в СУПЕР-ШРЕДЕРА. Он может двигаться очень быстро и мгновенно телепортироваться с одного края экрана на другой. Он атакует почти непредсказуемо, но использует три вида оружия: луч голубого льда, луч красного огня и зеленый "мутационный" луч, который превращает тебя в обычную черепаху (это означает, что ты теряешь жизнь). Стой на шаг выше или ниже Шредера и жди, когда он выстрелит, затем быстро смотри на цвет огней вокруг него. Если он голубой или зеленый, то нападай на Шредера. Если он красный, не делай этого, иначе ты рискуешь себе подпалить что-нибудь. Попробуй атаковать его со спины: это должно дать лучшие результаты. Чтобы ты ни делал, все время перемещайся по экрану. Правильно выбирай момент для атаки. Продолжай атаковать, пока Шредер не упадет с уступа. За свои старания ты получишь вполне симпатичную концовку.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (CD)
СЕКРЕТ ОСТРОВА ОБЕЗЬЯН

JVC/LUCAS ARTS **ADVENTURE**

ВВЕДЕНИЕ

Эта игра преобразована из очень популярной, очень смешной приключенческой игры (adventure game), созданной для PC. Тебе предстоит сыграть роль Гайбраша Трипвуда (Guybrush Threepwood), подростка, который хочет стать пиратом. Во время игры тебе предстоит столкнуться со множеством пиратов влюбиться в прекрасную Губернаторшу острова и даже найти небольшое сокровище .. но удастся ли тебе узнать секрет острова обезьян?

СТРАТЕГИЯ

Чтобы не печатать раз за разом один и тот же текст, мы решили привести рекомендации о том, как добраться до тех или иных мест (например "Иди налево и там будет замок") только однажды Потом предполагается, что ты уже будешь знать, как туда добраться

Твои КОМАНДы напечатаны заглавными буквами (например "ОТКРОЙ (OPEN) парадную дверь") с тем чтобы их выделить из остального текста

Оптимальное время для обращения к нашим советам - это когда ты оказываешься в безвыходной ситуации Загляни в них найди решение и отложи до следующего тупика Если будешь читать дальше испортишь себе всю игру

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ТРИ ИСПЫТАНИЯ

Игра начинается с твоей встречи со сторожем острова Мили. Он тебе сообщит откуда начинать поиски и ты автоматически окажешься в деревне Запомни где находится сторож ибо тебе еще придется вернуться к нему немного позже. ИДИ (WALK) направо к БАРУ "СКАММ" (Scumm Bar) ОТКРОЙ (OPEN) дверь и ВХОДИ (WALK) ПОДОЙДИ (WALK TO) к красному занавесу, но прежде ПОГОВОРИ (TALK TO) с пиратами (и собакой), чтобы немного посмеяться.

За занавесом ты обнаружишь трех ВАЖНЫХ ПИРАТОВ ПОГОВОРИ (TALK TO) с ними и скажи: "Я хочу быть пиратом" ("I want to be a pirate".) Они тебе расскажут о Трех Испытаниях. Постарайся вытрясти из них как можно больше информации, затем прекращай разговор и ОТКРЫВАЙ (OPEN) дверь справа ПОВАР скажет что внутрь нельзя Да неужели? Посмотрим, посмотрим! Дождись, когда повар уйдет на кухню и уходи с левого края экрана Потом ВХОДИ (WALK)

В КУХНЕ ВОЗЬМИ (PICK UP) кусок мяса и горшок, стоящий под столом на котором разложено мясо ОТКРОЙ (OPEN) правую дверь и выйди ПОДОЙДИ (WALK TO) к самому краю пирса и покачай доску чтобы спугнуть ЧАЙКУ затем ВОЗЬМИ (PICK UP) рыбу прежде чем птица вернется Ты можешь проделовать это бесконечное число раз.

Теперь покинь бар "Скамм" и ИДИ (WALK) налево к сторожу (он находится на вершине утеса) затем ИДИ (WALK) по тропинке вправо. Когда появится карта острова Мили, направляйся к прогалине в середине острова затем ИДИ (WALK) влево и входи в ЦИРКОВУЮ ПАЛАТКУ

Прерви перепалку братьев Феттучини и послушай, как они торгуются Потом спроси: "Сколько вы мне заплатите?" ("How much will you pay me?") Согласись на их предложение, сказав: "Окей, звучит заманчиво" ("OK, sounds good".) Потом они спросят, есть ли у тебя шлем, а ты ответишь: "Конечно, у меня есть шлем" ("Of course I have a helmet) ОТДАЙ (GIVE) горшок братьям и они выстрелят тобой из пушки. Поговори с ними, скажи, что все в порядке и можешь уходить.

ИДИ (WALK) назад к тропинке и возвращайся в ДЕРЕВНЮ ИДИ (WALK) направо мимо Бара и под АРКУ к "главной улице" деревни ПОГОВОРИ (TALK TO) с обитателем Мили. Он спросит о ком-то по имени Свен, ответь так: "Нет, но однажды у меня был парикмахер, которого звали Доминик" ("No, but I once had a barber named Dominique".) Купи у него карту, которую он предложит.

ПРОЙДИ (WALK) мимо человека вниз по улице и ОТКРОЙ (OPEN)

первую дверь справа. ВХОДИ (WALK) внутрь МАГАЗИНА ВУДУ. ВОЗЬМИ (PICK UP) цыпленка, лежащего на сундуке, потом ВЗГЛЯНИ (LOOK AT) на него. ОТКРОЙ (OPEN) дверь и ВЫЙДИ (WALK) обратно на улицу. ИДИ (WALK TO) к арке под часами, затем ИДИ (WALK TO) по АЛЛЕЕ, откуда доносится звук: "Тссс..."

Из аллеи появится мужчина и задаст тебе несколько вопросов. Ответь на его вопросы. Ты выяснишь, что он — шериф. Когда он уйдет, ИДИ (WALK TO) по УЛИЦЕ и ОТКРОЙ (OPEN) дверь МАГАЗИНА СПРАВА, ВОЙДИ (WALK) внутрь.

ВОЗЬМИ (PICK UP) лопату и меч и ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) звонком. Скажи СВАРЛИВОМУ ПРОДАВЦУ, что хочешь эти предметы (говоря: "Что касается этого меча..." ("About this sword...") или "Что касается этой лопаты..." ("About this shovel...")), затем скажи: "Я хочу взять ее на прокат" ("I'd just like to browse"). Выйди из магазина и ИДИ (WALK TO) к сторожу, затем ИДИ (WALK TO) к тропе, чтобы появилась карта. Ты уже закончил сбор необходимых тебе предметов. Теперь пора проходить Три Испытания!

Сверившись по карте иди к ДОМУ, который стоит на правой оконечности острова. На МОСТУ тебя остановит БЕЗОБРАЗНЫЙ ТРОЛЛЬ. ОТДАЙ (GIVE) троллю рыбу и он тебя пропустит. Когда опять появится карта, иди к дому. Попробуй ОТКРЫТЬ (OPEN) дверь дома, и с тобой заговорит мужчина. Скажи: "Можешь ты меня обучить?" ("Could you train me?"), затем настаивай на том, что у тебя есть все, что нужно. Когда он наконец согласится, дай ему 30 монет (pieces of eight) и покажи ему свой меч, когда он попросит. Он проведет тебя внутрь и проведет с тобой несколько энергичных (и весьма увлекательных) занятий.

Когда занятия закончены, тебе нужно выучить несколько оскорбительных выражений. ИДИ (WALK) к тропе и появится карта, затем ИДИ (WALK) к ПЕРЕКРЕСТКУ, который находится левее развилки дороги. Это наилучшее место для того, чтобы столкнуться с пиратами и ввязаться в драку. Продолжай драться с пиратами, чтобы как следует усвоить оскорбления и ответы на них. Когда ты выучишь их, проверь их по списку, приведенному ниже. Если ты слышишь фразу, на которую не знаешь ответа, воспользуйся ей же и получишь ответ. В конце концов, пираты, над которыми ты одержишь верх, скажут, что ты достаточно опытен, чтобы сразиться с Повелительницей Меча. Еще нет! Продолжай драться до тех пор, пока ты не услышишь все, что приведено в этом списке.

ОСКОРБИТЕЛЬНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ (I) И ОТВЕТЫ НА НИХ (С) ДЛЯ ПИРАТОВ

I: Ты все еще носишь памперсы?
С: А что, хотел одолжить?

I: Я получил этот шрам на лице в жестокой схватке!
С: Надеюсь, это отучило тебя ковыряться в носу.

I: Я не могу сидеть, видя такую наглость!
С: А что, геморрой опять тебя беспокоит?
I: У меня когда-то была собака, так вот она была умнее тебя!
С: Похоже, она-то и научила тебя всему, что ты знаешь.

I: Я слышал, что ты жалкий подлиза!
С: Но о тебе-то вообще никто ничего не слышал.

I: Я разговаривал с обезьянами, которые были вежливее чем ты
С: Отрадно что ты не забываешь общаться со своей семьей

I: Я вытру своим носовым платком твою кровь!
С: Значит тебе все-таки удалось получить место уборщицы

I: Никто никогда не видел и не увидит моей крови!
С: Ты так быстро бегаешь?

I: Люди падают предо мной ниц.
С: Даже прежде, чем они ощутят запах у тебя изо рта?

I: Вскоре ты будешь носить мой меч, как слуга!
С: Для начала перестань им махать как опахалом

I: Просто нет слов, чтобы описать, какой ты отвратительный
С: Нет, есть. Ты просто им так и не научился.

I: Пришел твой конец, жалкий трус!
С: Я оставлю тебе небольшой кусочек.

I: Ты сражаешься, как пастух.
С: Неплохо. А ты похож на корову.

I: У тебя манеры нищего.
С: Просто я стараюсь, чтобы ты не смущался в моем присутствии

I: От одного взгляда на тебя у меня возникает тошнота
C: Глядя на тебя мне кажется, что кое-кто это уже сделал.

I: Тебе до моих мозгов еще далеко, ты жалкий идиот!
C: Да, но ты ими никогда не пользовался

Когда ты выучишь все оскорбления и ответы на них воспользуйся картой чтобы ПРИЙТИ (WALK TO) к РАЗВИЛКЕ НА ДОРОГЕ. Ты окажешься в ЛЕСУ ИДИ (WALK) к тропинке на заднем плане экрана затем ВОЗЬМИ (PICK UP) желтые растения, когда очутишься в другой зоне. Теперь тебе предстоит найти Повелительницу Меча. Есть два способа. Первый - это бродить по лесу, пока не наткнешься на глубокое ущелье с висящим рядом указателем. ТОЛКНИ указатель, пройди по мосту и иди направо где и найдешь дом Повелительницы Меча. Второй метод заключается в том что надо сказать ХОЗЯИНУ МАГАЗИНА что ты хочешь найти Повелительницу Меча. Когда он выйдет из магазина, иди за ним, и он приведет тебя к ее дому.

ПОГОВОРИ (TALK TO) с ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЕЙ МЕЧА, скажи что пришел убить ее. Схватка начинается! Она использует фразы которые ты раньше не слышал. Далее приводится список этих оскорблений и ответов, которые тебе надо говорить:

ОСКОРБИТЕЛЬНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ И ОТВЕТЫ ДЛЯ ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ МЕЧА

I: Каждое слово, которое ты мне говоришь, глупость.
C: Просто я стараюсь, чтобы ты не смущалась в моем присутствии

I: Если твой брат похож на тебя, лучше спать со свиньей
C: Глядя на тебя, мне кажется, что кое-кто это уже сделал.

I: Я надеюсь, что у тбея есть лодка, чтобы быстро смыться
C: А что, хотела одолжить?

I: Я часто наблюдаю как такие люди как ты умирают на полу в тавернах?
C: Даже прежде, чем они ощутят запах у тебя изо рта?

I: Я намерена преподать тебе сегодня маленький урок
C: Оставила бы ты его себе.

I: У меня - смелость и мастерство повелительницы меча!
C: Да, но ты ими никогда не пользовалась.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (CD)

I: Я выдою по капельки всю кровь из твоего тела.
C: Неплохо. Ты дерешься как корова.

I. После последней схватки, мои руки были обагрены кровью
C: Надеюсь, это отучило тебя ковыряться в носу.

I: Мое имя известно в каждом закоулке этого грязного острова
C: Значит, ты работаешь уборщицей.

I: Слава о моем мече идет по всему Карибскому морю!
C: В том-то и дело, что о тебе самой-то вообще никто и ничего не слышал

I: Мой язык острее любого меча.
C: Для начала перестань им махать, как опахалом.

I: Мои самые страшные враги бегут, едва заметив меня!
C: Даже прежде, чем они ощутят запах у тебя изо рта?

I: Никто не видел меня, дерущейся так плохо, как ты!
C: Ты так быстро бегаешь?

I: Теперь я знаю, как выглядят глупцы и мерзавцы!
C: Я рад слышать, что ты не забываешь общаться со своей семьей

I: Только однажды я встретила такого труса!
C: Похоже он-то и научил тебя всему, что ты знаешь.

I: Похоже, нет таких приемов, которые могут тебя спасти.
C: Нет, есть. Ты просто никогда им не научишься.

I: Ты - точно гвоздь в заднице!
C: Что, геморрой опять тебя беспокоит?

Когда ты одержишь верх над Повелительницей, она даст тебе рубашку. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на нее. (Кстати, используя фразы Повелительницы ты можешь выиграть любой поединок на мечах, хотя тебе больше не придется сражаться.) ПЕРЕЙДИ (WALK) через мост и иди по тропе. Когда появится карта, опять ИДИ (WALK TO) к развилке.

Оказавшись опять в ЛЕСУ, ПОСМОТРИ (LOOK AT) на карту на которой должно быть указано где хранятся сокровища. "Назад" ("Back") - означает, что ИДТИ (WALK) нужно к заднему плану экрана, "Влево" ("Left") и "Вправо" ("Right") означает ИДТИ (WALK) в соот-

ветствующем направлении. Следуй этим указаниям и ты окажешься на прогалине. ИДИ (WALK) направо и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) лопату в месте "X". Ты найдешь еще одну рубашку. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на нее, затем ИДИ (WALK) налево к лесной тропинке (и карте).

Направляйся к деревне и подойди к магазину. Не входи в магазин, а ИДИ (WALK) налево через арку и увидишь ОСОБНЯК ГУБЕРНАТОРШИ. ПОДОЙДИ (WALK TO) к особняку. Но не приближайся к кровожадным собакам. ПОЛОЖИ (USE) желтый лепесток на кусок мяса, затем ДАЙ (GIVE) мясо с "приправой" пуделям. ОТКРОЙ (OPEN) дверь и ВОЙДИ (WALK) внутрь.

ОТКРОЙ (OPEN) дверь справа от входной и ВОЙДИ (WALK). Последует ДРАКА, после которой у тебя окажется еще несколько предметов. ВЫЙДИ (WALK) из входной двери и вернись в город. ВОЙДИ (WALK) в ТЮРЬМУ. (Это первый дверной проем слева, когда ты входишь в город, ты можешь угадать ее по решеткам на окнах?)

ПОГОВОРИ (TALK TO) с ПЛЕННИКОМ, затем выходи наружу. ОТКРОЙ (OPEN) дверь МАГАЗИНА, ВОЙДИ (WALK) внутрь и ПОГОВОРИ (TALK TO) с хозяином. Спроси, нет ли у него освежающих мятных леденцов. Он даст тебе целую упаковку. ИДИ (WALK) обратно и возвращайся в ТЮРЬМУ. ОТДАЙ (GIVE) мятные леденцы узнику, затем спроси, есть ли у него напильник. Когда он закончит говорить, ДАЙ (GIVE) ему репеллент от крыс. В благодарность он даст тебе кекс.

Выйди из тюрьмы и ИДИ (WALK) обратно к ОСОБНЯКУ ГУБЕРНАТОРШИ. ВОЙДИ (WALK) внутрь. РАЗЛОМИ (OPEN) кекс и найдешь там напильник. ПОДОЙДИ (WALK TO) к зияющей дыре и ты опять ввяжешься в драку. Тебя остановит шериф и спросит, что происходит. Дай ему любое объяснение, и появится губернаторша. Она отошлет его. Поговори с ней и ОТКРОЙ (OPEN) переднюю дверь, когда она уйдет. Шериф снова остановит тебя. Ответь ему все, что хочешь, и он сбросит тебя с пристани! Ух!

Когда ты окажешься под водой, ПОДНИМИ (PICK UP) идола. Ты автоматически возьмешь меч и заберешься обратно на пирс. Потом появится сторож и скажет, что губернаторша похищена. Попроси его рассказать об этом по-подробнее, и он даст тебе записку от злобного ЛЕЧАКА (LeCHUCK). ПОСМОТРИ (LOOK AT) на записку.

ПОДОЙДИ (WALK TO) к БАРУ "СКАММ" и ВОЙДИ (WALK) туда. ВОЗЬМИ (PICK UP) все кружки и ПОДОЙДИ (WALK TO) к красному занавесу. ВОЗЬМИ (PICK UP) оставшиеся кружки и ПОГОВОРИ (TALK TO) с ПОВАРОМ. Спроси его "Что случилось, старый алкаш?" ("What's wrong, old sot?") и поинтересуйся, где можно купить корабль. Потом ОТКРОЙ (OPEN) дверь кухни и ВЫЙДИ (WALK) наружу.

Все последующее нужно делать быстро. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE)

одной из кружек, чтобы отлить в нее жидкости из бочонка, и направляйся в тюрьму. Грог медленно, но верно разъедает кружку, так что тебе несколько раз придется останавливаться с тем, чтобы периодически ПОДСТАВЛЯТЬ (USE) под нее пустые кружки. Если ты будешь долго копаться и не будешь менять кружки, грог превратит кружку в комок олова и разольется. Тогда надо будет вновь идти в бар, опять собирать кружки и пробовать все снова.

Когда ты доберешься до ТЮРЬМЫ, ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) кружкой с грогом, чтобы уничтожить замок и выпустить узника. Он убежит прочь, как только ты предложишь ему присоединиться к твоей команде. Но не беспокойся об этом.

ВЫХОДИ (WALK) из тюрьмы и возвращайся к сторожу, затем ИДИ (WALK TO) по тропинке. Сверившись с картой, отправляйся к БЕРЕГУ в правом верхнем углу острова. Когда ты окажешься там, ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) резиновым цыпленком на канате, чтобы добраться до островка Хук. ОТКРОЙ (OPEN) дверь дома и ВОЙДИ (WALK) внутрь.

Появится могущественный МИТХУК и скажет, что не любит гостей. Скажи "Губернаторша похищена!" ("The Governor's been KIDNAPPED!"), потом скажи "Давай вместе соберем команду" ("Let's get a crew together"). Митхук захочет проверить тебя, чтобы убедиться, можешь ли ты быть капитаном. Когда он откроет все двери и убежит, ОТКРОЙ (OPEN) маленькую дверь и ПОЩЕКОЧИ (TICKLE) кровожадного крылатого демона. Митхук согласится присоединиться к твоей команде.

ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) резиновым цыпленком, чтобы вернуться обратно, затем ИДИ (WALK TO) к тропинке. Сверившись с картой, ИДИ (WALK) к ДОМУ ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ МЕЧА. Поговори с ней и скажи "Губернаторша похищена!" ("The Governor's been KIDNAPPED!"). Она тут же присоединится к твоей команде. ИДИ (WALK TO) к тропинке. Сверившись с картой, ИДИ (WALK TO) к ОГНЯМ в самом низу острова (которые, в действительности, означают Рынок подержанных кораблей Стэна).

Когда Стэн закончит расхваливать товар, скажи "У меня на самом деле нет столько денег" ("I really don't have that much to spend."). Он покажет тебе корабль "Морская обезьяна". Когда он закончит, скажи "На самом деле я собирался получить в кредит" (Actually I was hoping to get one on credit."). Он откажется, поэтому скажи, что хочешь подумать об этом еще немного. Прежде чем ты уйдешь, Стэн даст тебе свою карточку и магнитный компас.

ИДИ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ, затем ИДИ (WALK TO) к МАГАЗИНУ. ПОГОВОРИ (TALK TO) с хозяином и скажи "Я заинтересован в векселе для обеспечения кредита" ("I'm interested in procuring a note of

credit"), затем скажи "Да, конечно" ("Yes of course I do") Хозяин откроет свой сейф и достанет вексель Внимательно смотри и запомни комбинацию цифр на замке! Чтобы ты не говорил о том он тебе не поверит и положит вексель обратно в сейф Теперь скажи "Я ищу Повелительницу Меча острова Мили" ("I m looking for the Sword Master of Melle Island"). И хозяин магазина уйдет.

ИДИ (WALK TO) к сейфу и воспользуйся комбинацией (Команда ТЯНУТЬ (PULL) поворачивает ручку сейфа против часовой стрелки, команда ТОЛКАТЬ (PUSH) - по часовой) Когда дверь откроется, ты автоматически берешь вексель Возвращайся на Рынок подержанных кораблей Стэна.

Спроси у Стэна "Уф могу я посмотреть еще раз тот, который подешевле?" ("Uh could I see that cheap one again?") а потом скажи "Я получил кредит у хозяина магазина" ("I got credit from the store keeper") Теперь тебе надо торговаться со Стэном Скажи "Давайте поговорим о дополнительных предметах" ("Let's talk extras") На все предложения Стэна говори "Думаю, обойдусь без этого" ("I think I can without that") Повторяй это пока Стэн по новой не начнет называть предметы Теперь говори "Хватит, об этом уже достаточно" ("Enough about extras, already").

Спроси Стэна "Хорошо, сколько это стоит?" ("Well, what do you think it s worth?") затем скажи "Забудем об этом" ("Forget it") Стэн будет умолять тебя на что-нибудь решиться, скажи "Да может ты и прав " ("Well may be you re right ") и повтори "Хорошо, сколько это стоит?" ("Well what do you think it s worth?") Затем скажи "Я хочу сделать тебе предложение" ("I'd like to make you an offer") Выбери фразу "Хорошо! 5000!" ("All right! 5000!") и Стэн продаст тебе корабль.

Вернись в ДЕРЕВНЮ Ты встретишь Стэна на пирсе, и прежде чем уйти он даст тебе кое какую литературу Поприветствуй всех членов твоей команды по мере их появления и направляйся к острову Обезьян!

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ПУТЕШЕСТВИЕ

После того, как взбунтававшаяся команда приняла решение выходить в Карибское море, иди в свою КАЮТУ ОТКРОЙ (OPEN) ящик письменного стола и ПОСМОТРИ (LOOK AT) что там ПОСМОТРИ (LOOK AT) на запыленную книгу чтобы почитать ее ВОЗЬМИ (PICK UP) перо и чернила, затем ИДИ (WALK TO) к двери чтобы выйти на ПАЛУБУ ИДИ (WALK TO) к веревочной лестнице и СНИМИ (PICK UP) "Веселого Роджера", когда поднимишься на самый верх.

ИДИ (WALK TO) к люку, что на палубе корабля (как раз над мятежной командой) ИДИ (WALK TO) к ДВЕРИ и входи на КАМБУЗ ВОЗЬМИ (PICK UP) котел и ОТКРОЙ (OPEN) буфет ВОЗЬМИ (PICK UP) коробку овсянки ОТКРОЙ (OPEN) ее и достань предмет ПОСМОТРИ (LOOK AT) на него, чтобы увидеть, что это - небольшой ключ

ИДИ (WALK TO) к лестнице и к ЛЮКУ, чтобы войти в ТРЮМ КОРАБЛЯ ОТКРОЙ (OPEN) сундук, стоящий справа и ЗАГЛЯНИ (LOOK AT) в него ты найдешь бутылку белого вина ПОДБЕРИ (PICK UP) огромный кусок веревки и ОТКРОЙ (OPEN) бочонки слева, чтобы взять немного пороха. Теперь возвращайся в каюту

ИСПОЛЬЗУЙ (USE) ключ чтобы открыть шкафчик затем ОТКРОЙ (OPEN) сундук и ПОСМОТРИ (LOOK AT) туда Там найдешь лист бумаги и корицу ПОСМОТРИ (LOOK AT) на листок бумаги чтобы прочитать рецепт, и ИДИ (WALK TO) на КОРАБЕЛЬНЫЙ КАМБУЗ ОПУСТИ (USE) следующие предметы в КОТЕЛ освежающие мятные леденцы, овсянка, корица, белое вино, порох, чернила, "Веселый Роджер" и резиновый цыпленок Вода в котле вскоре начнет кипеть, а ты потеряешь сознание

ВЫХОДИ (WALK TO) на палубу и обнаружишь, что ты уже у берега острова Обезьян ИДИ (WALK TO) в трюм и ОТКРОЙ (OPEN) бочонки опять, чтобы взять еще пороха, затем ИДИ (WALK TO) на палубу ПОЛОЖИ (USE) порох в пушку и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) огромный кусок веревки, чтобы сделать из него запальный шнур Теперь только остается поджечь его!

Спустись в КАМБУЗ и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) перо, чтобы поджечь его в пламене под кипящим котлом У тебя получится факел Вернись на палубу ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) этим факелом чтобы поджечь шнур и быстро ИСПОЛЬЗУЙ (USE) котел Пушка выстрелит и выбросит тебя на остров

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПОД ОСТРОВОМ ОБЕЗЬЯН

Когда Герман Тутрот (German Toothrot) уйдет ИДИ (WALK TO) к ДЖУНГЛЯМ, чтобы увидеть КАРТУ ОСТРОВА ОБЕЗЬЯН ИДИ (WALK TO) к СЛИЯНИЮ ДВУХ РЕК в середине острова (Это там где река проходит через горы) ИДИ (WALK TO) к тропе, что на другой стороне реки, и взбирайся на огромную скалу ИДИ (WALK TO) ко второй цепочке следов, чтобы взобраться на вершину холма СТОЛКНИ (PUSH) скалу Ты затопишь "Морскую обезьяну", но не волнуйся

На экране появится Герман поговори с ним, затем ИДИ (WALK TO) к тропе внизу ТЯНИ (PULL) или ТОЛКАЙ (PUSH) примитивистскую картину, пока она не укажет в сторону края экрана, затем ИДИ (WALK TO) к ступеням и обратно на вершину холма ВОЗЬМИ (PICK UP) кучу камней и положи один из них на краю ТОЛКНИ (PUSH) камень, он

попадет в банановое дерево, растущее на пляже. ИДИ (WALK) вниз к слиянию рек и возвращайся в джунгли.

ИДИ (WALK TO) к ФОРТУ в левой оконечности острова (он находится на северной стороне кратера). ВОЗЬМИ (PICK UP) подзорную трубу и веревку, затем ТОЛКНИ (PUSH) пушку. Когда появится Герман, скажи: "Я видел здесь обезьяну" ("I saw a monkey leaving here"). Задай Герману вопрос, затем закончи разговор. ВОЗЬМИ (PICK UP) пушечное ядро и порох и ИДИ (WALK) к джунглям.

Возвращайся к СЛИЯНИЮ ДВУХ РЕК и ВОЗЬМИ (PICK UP) записку под камнем. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на привлекший твое внимание камень и поймешь, что это - кремень. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) горстью пороха, положив его на плотину, затем ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) кремнем и пушечным ядром. Плотина взорвется и поток воды понесет тебя вниз по течению.

ИДИ (WALK TO) к ПРУДУ в самом конце новой реки и ВОЗЬМИ (PICK UP) веревку у болезненно выглядещего мужчины. Появится Герман, поговори с ним или прогони его, затем ИДИ (WALK TO) к ДЖУНГЛЯМ и ИДИ (WALK TO) к РАСЩЕЛИНЕ на южной стороне острова. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) веревкой, чтобы привязать ее к суку дерева на краю расщелины и ИДИ (WALK) вниз, на следующий уступ. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) другой веревкой, чтобы привязать ее к крепкому пню и СПУСКАЙСЯ (WALK TO) на землю. ВОЗЬМИ (PICK UP) весла, затем заберись обратно по веревкам и ИДИ (WALK TO) в джунгли. Потом ИДИ (WALK TO) на ПЛЯЖ, с которого ты начал свой путь по острову.

СОБЕРИ (PICK UP) бананы и ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) веслами, когда сядешь в шлюпку. Греби вправо, огибая полуостров, и направляйся к берегу в верхней оконечности острова. Когда выйдешь на берег, ИДИ (WALK TO) в джунгли и ИДИ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ.

ПОДОЙДИ (WALK TO) к крайней хижине слева и ВОЗЬМИ (PICK UP) бананы из чаши с фруктами. Попробуй уйти из деревни, и тебя остановят людоеды. Поговори с ними и ПРЕДЛОЖИ (GIVE) им что-нибудь (они откажутся). Тебя запрут в хижине для гостей. ПОДНИМИ (PICK UP) с пола череп. ОТОДВИНЬ (OPEN) лежавшую под ним доску и СПУСКАЙСЯ (WALK TO) в открывшийся ход, чтобы бежать.

ИДИ (WALK TO) к пляжу и ИДИ (WALK TO) к шлюпке. Греби к берегу, где стоит банановое дерево, затем ИДИ (WALK TO) в джунгли. ПОДОЙДИ (WALK TO) к обезьяне, гуляющей на северной стороне пляжа. ОТДАЙ (GIVE) все пять бананов обезьяне и ИДИ (WALK TO) обратно в джунгли. ИДИ (WALK TO) к ПУСТОШЕ в правой стороне острова; обезьяна последует за тобой.

На ПУСТОШЕ ИДИ (WALK) направо, чтобы найти двух идолов. ПОТЯНИ (PULL) левого идола за нос и ИДИ (WALK TO) к воротам, кото-

рые откроются. Ворота закроются, но обезьяна схватит идола за нос, чтобы снова их открыть. ВХОДИ (WALK) в ворота и подходи к ГИГАНТСКОЙ ОБЕЗЬЯНЕЙ ГОЛОВЕ.

ВОЗЬМИ (PICK UP) маленького идола, вернись в джунгли и ИДИ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ. ИДИ (WALK) влево к чаше с фруктами, затем попробуй уйти и людоеды снова тебя остановят. ПРЕДЛОЖИ (GIVE) им идола. ИДИ (WALK TO) к хижине слева и входи туда. ВОЗЬМИ (PICK UP) устройство для срывания бананов и ВЫХОДИ (WALK) из хижины. Ты увидишь Германа. ДАЙ (GIVE) ему устройство для срывания бананов, и он отдаст тебе ключ от обезьяней головы.

ИДИ (WALK TO) к своей шлюпке и греби к берегу чуть западнее пустоши. ИДИ (WALK TO) к лесу, затем к пустоше, затем к гигантской обезьяней голове. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) ключом, чтобы открыть голову, вставив его в ухо. Вернись к лодке и греби к верхнему пляжу, затем ИДИ (WALK TO) в деревню. Скажи аборигенам "Ну на самом деле, есть кое-что..." ("Well, actually, there is something ..."), затем скажи "Я ищу кое-кого" (I'm looking for somebody"). Объясни точнее, сказав "Я ищу 30 мертвых парней и одну девушку" (I'm looking for 30 dead guys and one woman"). Продолжай говорить с аборигенами, пока они не закончат разговор. ДАЙ (GIVE) им листик, а они тебе отдадут ГОЛОВУ МОРЕПЛАВАТЕЛЯ и волшебное ОЖЕРЕЛЬЕ.

Садись в лодку и греби обратно в сторону берега, что рядом с пустошью. ИДИ (WALK TO) к джунглям, затем ИДИ (WALK TO) к пустоше. Войди в гигантскую обезьянью голову и ИДИ (WALK) направо, пока не войдешь в пещеру, затем ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) головой мореплавателя. ИДИ (WALK) через КАТАКОМБЫ, следуя в том направлении, в котором смотрит голова, пока не дойдешь до корабля Лечака. ПОГОВОРИ (TALK TO) с головой мореплавателя и скажи: "Пожалуйста, можно я возьму это ожерелье?" ("May I please have that necklace?"). Продолжай спрашивать голову, пока она не согласится отдать его тебе, затем ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) ожерельем, чтобы сделаться невидимым. Всего и делов-то.

ИДИ (WALK TO) к КОРАБЛЮ-ПРИЗРАКУ и ОТКРОЙ (OPEN) левую дверь, затем ИДИ (WALK) внутрь. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) магнитным компасом и ключом, висящим на стене, затем ВЫХОДИ (WALK) на палубу. ИДИ (WALK TO) к ЛЮКУ и ИДИ (WALK TO) к проходу справа. ВОЗЬМИ (PICK UP) перо призрак, лежащее рядом с цыплятами-призраками, и ИДИ (WALK) обратно в проход. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) пером призраком, чтобы пощекотать ноги спящему призраку и ВОЗЬМИ (PICK UP) сосуд с грогом, который он выронит. Но пить грог не следует!

ИДИ (WALK TO) опять к проходу справа и ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) ключом, чтобы открыть люк. ИДИ (WALK TO) к ЛЮКУ и ВОСПОЛЬ

ЗУЙСЯ (USE) сосудом с грогом, чтобы вылить его на блюдо и тем самым сбить с толку крысу призрака. ВОЗЬМИ (PICK UP) кулинарный жир и вернись на ПАЛУБУ. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) шариком жира, чтобы смазать дверь справа, затем ОТКРОЙ (OPEN) ее и входи. ВОЗЬМИ (PICK UP) инструменты-призраки и возвращайся на ПАЛУБУ.

ИДИ (WALK TO) к люку и затем ИДИ (WALK TO) к проходу. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) инструментами, чтобы открыть светящуюся клеть (она под свиньями-призраками), затем ПОСМОТРИ (LOOK AT) на клеть, ты найдешь там волшебный корень вуду. Теперь уходи с корабля и ИДИ (WALK TO) к пещере. Ты окажешься опять в деревне людоедов. Поболтай с трехголовой обезьяной, пока людоеды готовят тебе снадобье, затем ИДИ (WALK TO) в джунгли.

Возвращайся туда, где находился КОРАБЛЬ ЛЕЧАКА. Ты обнаружишь, что корабля там уже нет. Спроси у призрака о корабле и о свадьбе. Когда появится Герман, попроси его отвезти тебя на остров Мили. Пришло время для последней разборки!

ЧАСТЬ ПОСЛЕДНЯЯ: ГАЙБРАШ ДАЕТ ПИНОК

ИДИ (WALK) направо. Тебя остановит ПРИЗРАК. Спроси его: "Не хотите ли пива, сэр?" ("Could I interest you in some root beer, sir?") и побрызгай на него снадобьем. ИДИ (WALK) опять направо и входи в город. ПОДОЙДИ (WALK TO) к зловещему привидению. Скажи: "Нет, но у меня есть смертоносное волшебное пиво из корня" ("No, but I do have this deadly magic root beer"). ИДИ (WALK TO) к арке под часами, затем ОТКРОЙ (OPEN) дверь ЦЕРКВИ (здание с цветными витражами). ВОЙДИ (WALK) внутрь. Теперь не теряй времени.

Скажи: "ОСТАНОВИТЕ СВАДЕБНУЮ ЦЕРЕМОНИЮ!" ("STOP THE WEDDING!") и когда Лечак будет тебе угрожать, скажи: "Посмотри-ка, что у меня есть!" ("Take THIS!"). Внезапно появляется Губернатор, смутив этим всех присутствующих. Задавай ей вопросы, пока она не уйдет, затем скажи Лечаку снова: "Посмотри-ка, что у меня есть!" ("Take THIS!"). К несчастью, тебе не удается вытащить бутылку, и ты знакомишься с огромным кулаком Лечака.

Получив еще несколько ударов, ты оказываешься на Рынке подержаных кораблей Стэна, у МАШИНЫ, ИЗГОТАВЛИВАЮЩЕЙ ГРОГ. Лечак устремляется за тобой. Когда он схватит тебя, быстро БЕРИ (PICK UP) бутылку со снадобьем и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) ее прежде, чем Лечак успеет ударить тебя еще раз. А потом возьми пакетик попкорна, расслабься и посмотри замечательную концовку.

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТАЙНИ ТУНА: СПРЯТАННОЕ СОКРОВИЩЕ БАСТЕРА

KONAMI **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Все обожают восхитительного Тайни Туна, а у этой игры, к тому же, и прекрасная анимация. Это все равно, что смотреть подряд, один за другим, семь мультиков с Тайни Туном - все этапы игры заметно отличаются друг от друга и точно существуют независимо друг от друга. Игра очень напоминает "Super Mario Bros.": много беготни, прыжков и спрятанных предметов.

СТРАТЕГИЯ

В "Приключениях Тайни Туна" множество СПРЯТАННЫХ предметов. Мы расскажем тебе о них. Ты узнаешь, где искать дополнительные жизни (1-UP) и другие менее важные предметы на каждом этапе игры.

Ты можешь проходить один и тот же этап по несколько раз чтобы ЗАРАБОТАТЬ СЕБЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖИЗНИ Есть несколько этапов, на которых находятся по две дополнительные жизни и один этап (перед самым концом игры), где их аж три штуки.

Когда тебе попадется ГОГО ДОДО не всегда следует тут же бросаться к нему Перепрыгни через него и посмотри нет ли 1-UP у него за спиной или еще чего-нибудь полезного

Существуют ТРИ СВЕРХСЕКРЕТНЫХ ПРЕМИАЛЬНЫХ УРОВНЯ настолько секретных, что они даже не упомянуты в руководстве Удивительно! На эти премиальные уровни можно попасть если найти (и дотронуться до) круглых радужных значков Мы называем их значками Вэкилэнда. На каждом этапе есть подобный значок.

ЭТАП 1: РАВНИНЫ

ЭТАП 1-1 (1 ВЫХОД): Необходимо осмотреть все потайные уголки на этом уровне - внизу и наверху ты должен найти все Морковки Ты НЕ ОГРАНИЧЕН ВО ВРЕМЕНИ так что не торопись и будь внимателен

Опускайся в МУТНЫЙ ВОДОПАД (Бастер не утонет) и беги влево в потайную комнату с 1 UP, затем иди направо и там найдешь несколько Морковок и пружину которая подбросит тебя и ты окажешься опять наверху.

ЭТАП 1-2 (2 ВЫХОДА): ВЫХОД N1 (Ведет на Этап 1 3) иди направо пока не увидишь маленький уступ в воздухе и черную птицу, которая летает рядом Прыгни на уступ, а потом прыгай вниз и влево чтобы приземлиться рядом с тоннелем Следуй по тоннелю налево и воспользуйся платформами, чтобы перепрыгивать через пики Гого Додо находится в конце тоннеля ВЫХОД N2 (ведет на Этап 1-4) находится у правого края экрана возле трех мышей Отбрось мышей с дороги и коснись Гого Додо чтобы открыть себе путь к Этапу 1-4

ЭТАП 1-3 (1 ВЫХОД): Воспользуйся ПРУЖИНАМИ, чтобы придать себе ускорение, в полете собери Морковки, которые висят в воздухе и быстро беги через МОСТ ИЗ БРЕВЕН потому что он развалиться вскоре после того, как ты его коснешься

Гого Додо находится на вершине холма справа но пока не дотрагивайся до него Падай обратно на землю и иди направо, чтобы собрать еще Морковок и поднять КОЛОКОЛЬЧИК.

ЭТАП 1-4 (1 ВЫХОД): Здесь находится целый лабиринт из ПОДЗЕМНЫХ ТОННЕЛЕЙ Исследуй их тщательно в поисках Морковок и других предметов, а среди них и 1-UP Если ты не можешь найти значок 1 UP, отступи влево и потом иди по земле, пока не найдешь

тоннель, который и выведет тебя к нему

Также как и на Этапе 1-3, Гого стоит на вершине холма с правого края, и как и на Этапе 1-3 ты не должен касаться его сразу Спустись обратно на землю и иди направо мимо крыс, пока ты не увидишь странный радужный значок Это вход на СВЕРХСЕКРЕТНЫЙ ПРЕМИАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ВЭКИЛЕНДА Коснись его и окажешься там

На этом ПРЕМИАЛЬНОМ УРОВНЕ ты скользишь вниз по белым веревкам и хватаешь Морковки Мы советуем тебе держаться правого края экрана - там можно найти 1 UP Когда ты закончишь, то опять окажешься на Этапе 1-4 Прыгай вверх к Годо и коснись его

ЭТАП 1-5 (1 ВЫХОД): Здесь впервые появляется ДОКТОР СПЛАЙСЕР, который командует Диззи Дэвилом с помощью управляемого на расстоянии шлема Прыгни на голову доктора Слайсера пять раз' тогда шлем взорвется и Диззи будет освобожден Доктор Слайсер и Диззи оба двигаются медленно так что увернуться от атаки Диззи легко Потом уже можно прыгать доктору на голову Наилучшая из стартовых площадок - самая высокая из ветвей Подожди пока доктор Слайсер не прыгнет на ветвь ниже, и прыгай на его.

ЭТАП 2: ЛЕС

ЭТАП 2-1 (1 ВЫХОД): На этом длинном этапе есть только один спрятанный предмет и огромное количество Морковок висящих на деревьях, так что забирайся на них и хватай все

Ищи место, где ДВА МЕДВЕДЯ ходят вокруг подножия высокой скалистой стены Прыгай на медведей и забирайся на дерево у самой стены Прыгай на бросающую помидоры птицу потом прыгай вправо с той ветки на которой сидела птица, в ПОТАЙНОЙ ТОННЕЛЬ Иди направо и наидешь КОЛОКОЛЬЧИК.

ЭТАП 2-2 (2 ВЫХОДА): ВЫХОД N1 (ведет на Этап 2-3): иди направо и оставайся у корней деревьев пока не найдешь вход в тоннель, уходящий в скалистую стену Прыгай в тоннель и иди направо, преодолевая пики и вращающиеся платформы, чтобы встретить Го до Дого ВЫХОД N2 (ведет к Этапу 2 5) этот выход расположен у правого края экрана за несколькими качающимися маятниками Подобные маятники тебе встретятся и на следующих этапах

ЭТАП 2-3 (1 ВЫХОД): Ты без особых приключений доберешься до места, где разбросаны кучи Морковок которые произносят слова "ТАЙНИ" Забирай их всех и иди направо к деревьям Заберись на то, что ближе к утесу и прыгни на птицу, затем прыгни направо в ПОТАЙНОЙ ТОННЕЛЬ, где хранится СЕРДЦЕ Потом выйди из тоннеля и прыгай по веткам дерева вверх, пока не окажешься на вершине утеса

Двигайся направо к концу утеса (где из земли торчит жестянка) затем падай с утеса и старайся приземлиться как можно левее - в потайном тоннеле. Иди налево, чтобы подобрать 1 UP и КОЛОКОЛЬЧИК, затем продолжай двигаться влево и упадешь на ЗНАЧОК ВЭКЛЕНДА.

Оказавшись на ПРЕМИАЛЬНОМ УРОВНЕ иди направо ко входу в тоннель и прыгай (воспользовавшись платформами) к тоннелю справа. Гого Додо находится в конце тоннеля.

ЭТАП 2-4 (1 ВЫХОД): На этом сложном уровне нет дополнительных жизней и других полезных штучек. Что поделаешь! Путь к Гого не очень то очевиден, но, главное, запоминай те места, где ты уже побывал, чтобы не заблудиться и не начать топтаться на месте.

ЭТАП 2-5 (1 ВЫХОД): С самого начала иди направо и прыгай на медеведя, затем спускайся с уступа и направляйся налево к потайному тоннелю. Иди налево и возьми Колокольчик, затем поворачивай направо и падай из тоннеля. Иди направо и ударь медведей, затем продолжай идти направо, пока ты не дойдешь до конца уступа. Спускайся с уступа и падай в воду. Ты не утонешь, не беспокойся. Иди налево и возьми несколько аппетитных Морковок, затем прыгай на дерево, которое преграждает проход налево. Прыгай налево прямо в стену и очутишься в потайном тоннеле, где можно найти 1-UP.

Дальше на этом этапе есть еще один тоннель рядом с двумя медведями под вращающимися платформами. Прыгай на одну из платформ, затем прыгай вправо на стену и (держись как можно правее) приземлишься в тоннеле. Возьми СЕРДЦЕ.

ЭТАП 2-6 (1 ВЫХОД). Этот этап во многом похож на 2-4, очень длиный и скучный без всяких полезных вещей и не таящий для тебя серьезной опасности. Заканчивай его побыстрее и отправляйся к более интересным этапам.

ЭТАП 2-7 (1 ВЫХОД). Продолжай прыгать, стараясь удерживаться на самой большой из коробок "Acme", а когда ДОКТОР СПЛАИСЕР выглянет из какой-нибудь коробки, прыгай ему на голову. Кэлемита Койот будет кидать в тебя бомбы, но они не причинит тебе вреда, пока ты прыгаешь с упаковки на упаковку.

ЭТАП 3: ГЛУБОКИЕ И ТЕМНЫЕ КАВЕРНЫ

ЭТАП 3-1 (2 ВЫХОДА). С самого начала иди налево и прыгай на лягушку, потом сделай суперпрыжок и схвати Колокольчик.

Когда дойдешь до СТЕНЫ С ПИКАМИ, спускайся вниз и быстро беги влево, стена начнет плавно двигаться, когда ты будешь бежать мимо. Прыгни на лягушку, затем спускайся вниз и прыгай на летучую

мышь. Прыгай на стену справа и (держись правее) приземлишься в ПОТАИНОМ ТОННЕЛЕ. Иди направо, собирая МОРКОВКИ, и не забудь взять СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАРКЕР ХЕЛПЕРА.

Позже, после того как ты подберешь Бриллиант, иди направо и вниз по тоннелю, пока не столкнешься с мышью. Прыгай влево и вверх и воспользуйся суперпрыжком, чтобы схватить 1 UP на потолке. Потом иди направо и вверх к СЕРДЦУ, затем продолжай идти вверх и влево. Беги мимо валунов к желобу, где встретишь один катящийся валун. Подожди двигающуюся платформу и прыгай на нее, а потом прыгай дальше по платформам и доберешься до уступа справа. Иди направо и ползи через узкий тоннель. Прыгай направо через разлом. Отсюда ты можешь идти к любому из двух выходов. ВЫХОД N1 (ведет к Этапу 3-2): иди налево и падай с уступа. Держись правой стороны, чтобы приземлиться рядом со странным существом. Прыгай направо в ПОТАИНОЙ ТОННЕЛЬ. Хватай СЕРДЦА и прыгай на правую стену, в которой окажется другой ПОТАИНОЙ ТОННЕЛЬ. Иди направо и найдешь Гого. ВЫХОД N2 (ведет к Этапу 3-3): ты увидишь ДВЕ ТРОПЫ около водопада. Отправляйся вниз и вправо по водопаду, затем продолжай идти вправо, пока не найдешь СЕРДЦЕ. С этого места отправляйся налево и вверх по холму, затем прыгай вправо и вверх на уступ. Прыгай направо на стену и войдешь в наиболее ПОТАИНОЙ ТОННЕЛЬ. Иди направо, чтобы найти КОЛОКОЛЬЧИК.

ЭТАП 3-3 (1 ВЫХОД): Следуй за левым потоком водопада и иди влево, чтобы обнаружить место, где полно лягушек и летучих мышей. Иди налево и прыгай по лягушкам, затем прыгай на стену слева, чтобы проникнуть в потайной тоннель. Иди налево и найдешь ДВА СЕРДЦА И 1 UP. Выходи из тоннеля и иди обратно, где раздваивается водопад. Следуй за правой струей и иди направо.

В конце концов ты окажешься на уступе, который сразу начнет двигаться вверх. Прыгай и бей летучих мышей, затем прыгай с уступа, прежде чем он раздавит тебя о потолок. Следуй по тоннелю влево, пока не увидишь несколько серых платформ. Спускайся к платформам по желобу с катящимся валуном внутри. Иди влево и прыгай в стену, чтобы оказаться в ПОТАИНОМ ТОННЕЛЕ. Тоннель приведет тебя к ЗНАЧКУ ВЭКИЛЕНДА.

На ПРЕМИАЛЬНОМ УРОВНЕ тебе придется прыгать вправо на пружинах, избегая Гого Додов. В воздухе будет несколько дополнительных жизней.

ЭТАП 3-4 (1 ВЫХОД): С самого начала плыви направо и увидишь Морковки, которые произносят слово "ТУН". Собери их все, затем плыви направо и прыгай на уступ. Прыгай на крокодила, затем иди направо и заходи в воду. Проделай весь путь вплавь, затем опускайся прямо вниз и найдешь 1-UP.

После того, как ты проплывешь сквозь группу КОЛЮЧИХ ШАРОВ, плыви вверх и вправо и увидишь уступ и несколько платформ над водой. Прыгай вверх по платформам и ты найдешь на вершине Колокольчик.

ЭТАП 3-5 (1 ВЫХОД): Оставайся у правого края экрана и ПЛАКИ ДАК не сможет ударить тебя молотом. Когда молот Плаки ударяется о землю, сталактиты падают сверху и ДОКТОР СПЛАЙСЕР сваливается на землю. Уклонись от сталактитов и прыгай на голову доктору Слайсеру. Как водится, чтобы выиграть схватку, тебе нужно будет совершить пять прыжков подряд.

ЭТАП 4: ВУЛКАНИЧЕСКИЕ ПЕЩЕРЫ

ЭТАП 4-1 (2 ВЫХОДА): После того, как ты переберешься через лужу лавы по желтым кирпичам, иди налево и проползи через узкий тоннель. Продолжай двигаться влево к кирпичу, лежащему в лаве. Прыгни на него и дождись, когда кирпич понесется вперед. Когда кирпич поднимется в воздух, ты можешь спрыгнуть с него влево (см. Выход N1) или вправо (см. Выход N2). ВЫХОД N1 (ведет к Этапу 4-2): дождавшись, когда кирпич поднимется в воздух, запрыгни на него, а с него - на уступ слева. Иди налево и проползи через узкий тоннель. Продолжай идти налево, пока не встретишь Гого. ВЫХОД N2 (ведет к Этапу 4-3): иди направо и вверх по холму, затем сделай суперпрыжок, чтобы достать СЕРДЦЕ на потолке. Иди направо и прыгай через разломы, пользуясь желтыми кирпичами. Когда преодолеешь второй разлом, иди направо и вверх по холму, затем сделай суперпрыжок, чтобы схватить еще одно СЕРДЦЕ, висящее под потолком. Иди направо к желтому кирпичу. Сделай суперпрыжок, чтобы достать 1-UP. Отсюда направляйся вправо на поиски Гого.

ЭТАП 4-2 (1 ВЫХОД): Это очень короткий этап, но здесь произойдет серьезная проверка твоей прыгучести: ты должен успеть забраться вверх по кирпичным платформам, прежде чем поток лавы накроет тебя. Ты можешь позволить себе упасть раз или два, но если свалишься более двух раз, ты обречен. Честное слово.

ЭТАП 4-3 (1 ВЫХОД): Продолжай осматривать крышу в поисках спрятанных предметов (сердец, колокольчиков, дополнительных жизней), которые ты можешь достать, если будешь совершать суперпрыжки.

Иди дальше, пока не увидишь вращающиеся над лавой платформы, справа от которых висят три Морковки. Собери Морковки, затем прыгай на стену справа и очутишься в ПОАТИНОМ ТОННЕЛЕ. Иди направо и коснись ЗНАЧКА ВЭКИЛЕНДА, чтобы попасть на премиальный уровень.

Когда ты закончишь этот премиальный уровень, иди налево и поднимись на платформах, затем иди направо и вверх по холму. Сделай суперпрыжок, чтобы схватить 1 UP, спрятанный на потолке. Иди направо и вверх по следующему холму, потом сделай суперпрыжок к желтому кирпичу. Прыгай вправо и вверх на второй кирпич, затем сделай суперпрыжок к еще одному 1-UP.

ЭТАП 4-4 (1 ВЫХОД): Чересчур легко! Просто пять раз прыгни доктору Слайсеру на голову и победа у тебя в кармане.

ЭТАП 5: ВОДОПАД И КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

ЭТАП 5-1 (1 ВЫХОД): Большой водопад на этом этапе хранит три предмета, которые стоит найти. Прыгай влево по уступам на вершину водопада и найдешь ЗНАЧОК ВЭКИЛЕНДА. (Он приведет тебя на уровень с пружинами.) Продолжай спускаться вниз по правому краю водопада и найдешь тоннель с 1 UP внутри. У подножия водопада плыви вниз и влево, чтобы найти еще один 1-UP.

ЭТАП 5-2 (1 ВЫХОД): Иди направо и спускайся в дыру, затем иди направо и прыгай в следующую дыру. Иди направо и толкни бочонок влево, затем запрыгни с бочонка на мачту. Разбегись и прыгни на следующую мачту слева. Продолжай прыгать по мачтам, забираясь наверх, пока ты не доберешься до самой верхней мачты справа и не подберешь там 1-UP. Спустись обратно и прыгай в дыру.

Иди налево и жди, когда пики втянутся обратно в пол, затем спускайся в дыру и иди налево, а потом прыгай с уступа. Когда будешь падать, тянись вправо, чтобы попасть в потайной тоннель. Иди по тоннелю направо и возьми БРИЛЛИАНТ. Сделай суперпрыжок обратно вверх на уступ и ползи через узкий тоннель. Продолжай идти направо, пока не упадешь с уступа. Спрыгни с кнехтов и иди налево за Колокольчиком, затем возвращайся. Прыгни на уступ, иди влево и прыгни вверх, на самый верхний уступ с двумя кнехтами. Иди направо и прыгай вверх в дыру.

Прыгай вверх, минуя мачту, и иди направо, пока не найдешь еще одну дыру. Спускайся в нее и беги налево к разваливающимся плитам. Падай вместе с ними вниз на следующий уступ и иди направо. Сделай суперпрыжок направо и вверх к уступу с лягушкой. Оттуда иди направо и следуй по уступам до следующей дыры в корабле. Прыгай в дыру.

Иди направо к следующей дыре и прыгни в нее, а потом спускайся вниз, пока не окажешься на стене, иди влево по ей, пока не упадешь. Двигайся налево и спускайся с уступа, затем беги налево ми-

мо обваливающихся уступов и спускайся, минуя пики. Продолжай бежать влево, пока не достигнешь ДВЕРИ С НАДПИСЬЮ "IN".

Иди направо, чтобы найти сокровище. Это послужит причиной нападения на тебя МОНТАНЫ МАКСА. Встань рядом с сундуком, где хранятся сокровища, и жди, когда Монтана прорвется сквозь дно корабля и начнет бросать в тебя осьминогов. Прыгай на осьминогов, чтобы уничтожить их. Для самого Монтаны хватит все тех же пяти прыжков.

ЭТАП 6: ПОДЗЕМНОЕ МОРЕ

ЭТАП 6-1 (1 ВЫХОД): Этот маленький этап не представляет из себя ничего интересного. Знай греби себе. Греби вверх и вправо, пока не найдешь выступ, торчащий из воды, затем двигайся направо мимо качающихся шаров с пиками и ищи Гого.

ЭТАП 6-2 (2 ВЫХОДА): Ищи две облачные платформы. Воспользуйся той из них, которая слева, чтобы добраться до Колокольчика, затем - правой, чтобы добраться до двигающихся вправо платформ. Продолжай идти вправо, пока не достигнешь уступа. Спустись на уступ, если хочешь добраться до Выхода N1. А если нет, то продолжай прыгать по облачным уступам до Гого Додо и Выхода N2 (который ведет к Этапу 6-4). ВЫХОД N1 (ведет в Этапу 6-3): спустись на уступ и иди направо, подбирая все Морковки. Спустись с правого края уступа, затем иди влево и найдешь 1-UP, окруженный снеговиками. Теперь иди направо, пока не найдешь Гого. Перепрыгни Гого и найди 1-UP, затем возвращайся назад и коснись его. Все.

ЭТАП 6-3 (1 ВЫХОД): Воспользуйся пружиной, чтобы запрыгнуть в пушку, которая выстрелит тобою высоко в воздух. Ты пролетишь мимо 1-UP и Колокольчика. Когда начнешь падать, бери влево, так чтобы оказаться под маленькой голубой планетой на заднем плане. Падая вниз, подбери 1-UP. Держись правой стороны, чтобы оказаться под другой голубой планеткой и поймать Колокольчик. ПУШКА срабатывает только один раз, так что не промахнись, другого шанса тебе не представится.

ЭТАП 6-4 (1 ВЫХОД): Здесь есть пушка, которая действует так же, как и пушка в 6-3.

Когда ты доберешься до водопада, ты можешь пойти направо и нырнуть в водопад, чтобы найти потайной тоннель. (Тоннель ведет направо и ты можешь по дороге подобрать КОЛОКОЛЬЧИК.) Но мы советуем тебе перепрыгнуть водопад, тогда ты найдешь ЗНАЧОК ВЭКИЛЕНДА и еще одну пушку.

Иди через водопад и ползи через два узких тоннеля. Прыгай на

холм в конце второго тоннеля и иди влево и вверх к значку ВЭКИЛЕНДА. (Этот значок даст тебе доступ на премиальный уровень. Отлично!)

ЭТАП 6-5 (1 ВЫХОД): Прыжки в начале этого этапа очень опасны. Если ты сможешь обойтись без них, то найдешь 1 UP где-то на полпути к концу этапа. Здесь ты можешь потерять несколько жизней.

ЭТАП 6-6 (1 ВЫХОД): Прыгай на блок льда, висящий в воздухе, затем прыгай на голову ДОКТОРА СПЛАЙСЕРА, летающего по экрану. Пылесос Хэмптона очень мощный, но избежать его легко.

ЭТАП 7: ФАБРИКА ЗЕМЛЯНЫХ РАБОТ

ЭТАП 7-1 (1 ВЫХОД): Запрыгни на робота в самом начале этапа, а затем прыгай ему на голову. Прыгай с его головы на движущуюся платформу, затем сделай суперпрыжок вверх и сквозь крышу в потайную комнату, где хранится 1 UP. Возьми 1 UP и опускайся обратно. Иди направо и прыгай вверх по ступенькам, затем прыгай на движущуюся платформу. Прыгай влево и вверх на следующую платформу, а затем прыгай вверх на ступеньки.

Когда ты доберешься до переключателя пружины, то жми его справа, чтобы перелететь через разлом. Ты врежешься в скат на другой стороне пролета. Иди направо к самому концу уступа. Падай с уступа и держись левой стороны, чтобы избежать пик, которые находятся ниже. Теперь беги влево и перепрыгни через две пружины. Если ты попадешь на них, они подбросят тебя вверх и ты попадешь на пики, торчащие из потолка. Прыгни налево еще раз.

ЭТАП 7-2 (1 ВЫХОД): Прыгай на движущуюся платформу, затем влево и вверх на маленький уступ, а потом - вверх и вправо на большой уступ. Продолжай продвигаться вверх, затем иди направо, пока робот (такой же, как и в начале 7-1) не станет преследовать тебя. Иди направо и спускайся с уступа, потом иди направо к голубым прессам. Иди направо и прыгай на стену, чтобы оказаться в потайном тоннеле. Собери 1-UP, КОЛОКОЛЬЧИК И СЕРДЦЕ, а затем иди вдоль правой стены. Прыгай на стену и окажешься в другом тоннеле.

Иди направо и спускайся по уступам, пока не дойдешь до следующих голубых механизмов, затем прыгай налево в стену, чтобы опять попасть в потайной тоннель. Иди налево и коснись ЗНАЧКА ВЭКИЛЕНДА. (Ты окажешься в премиальном тоннеле.) Когда закончишь с премиальным уровнем, иди направо и пройди через тоннель. Пройди мимо голубых механизмов и найдешь Гого Додо.

ЭТАП 7-3 (1 ВЫХОД): С самого начала уровня все время дви

гайся бегом. Сделай суперпрыжок и схвати 1 UP. Опустись обратно на пол и иди налево к следующей дыре. Сделай суперпрыжок, затем прыгай на уступ слева и беги налево через три экрана. Сделай суперпрыжок и ползи влево сквозь узкий тоннель. Сделай суперпрыжок через пролет и иди направо. Прыгни к 1 UP и пусть пики убьют тебя. Конечно, это не очень приятно, но повторяй этот процесс снова и снова, чтобы набрать побольше жизней.

Когда у тебя будет достаточное их количество, переходи к следующей части этапа. С самого начала беги все время вправо, сделай суперпрыжок и возьми 1 UP. Спустись на пол и иди налево к следующей дыре. Сделай суперпрыжок через дыру, затем прыгни на уступ слева и пробеги влево три экрана. Сделай суперпрыжок, затем прыгай направо в узкий тоннель. Ползи сквозь него и сделай суперпрыжок. Заходи в ДВЕРЬ С НАДПИСЬЮ "IN" и уже без особых сложностей дойди до конца этого этапа.

ЭТАП 7-4: Первую половину этапа занимает БЕГ НАПЕРЕГОНКИ С ЭЛЬМИРОЙ. Хитрость заключается в том, что надо притормозить несколько раз бег Эльмиры. Сначала перепрыгни через Эльмиру слева. Она остановится и побежит налево. Перепрыгни через нее опять и беги вправо. Она опять повернется, но потеряет набранную уже скорость. Не следует пользоваться этим трюком чересчур часто, а то ты и сам замешкаешься и будешь пойман.

После того, как ты оставишь бедную Эльмиру далеко позади, появится МОНАТАНА МАКС со своим гиганским роботом. Дождись, пока робот не выстрелит тремя лазерами, затем сделай суперпрыжок со стены и ударь робота по голове (как ты успел заметить, у них всех это больное место), и он рухнет на землю. Беги к другой стороне комнаты, робот начнет собирать себя справа от тебя. Подожди, пока обе ноги робота не полетят в тебя, и тогда сделай суперпрыжок со стены и опять ударь робота по голове. Повторяй в том же духе. Когда ты исполнишь эту процедуру пять раз, голова расколется и явит Макса собственной персоной. После десяти ударов робот будет полностью разрушен, а игра выиграна тобою.

СЕКРЕТЫ

ПАРОЛЬ:
Воспользуйся этим паролем, чтобы начать с Этапа 7
(паролей после Этапа 6-6 тебе не дадут):



WONDER DOG (CD)
ЧУДО-СОБАКА

SONY IMAGESOFT **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

"Чудо-Собака" в системе "Мега-CD" представляет собой эквивалент игры "Соник Еж", по крайней мере, пока "Соник" не вышел на лазерном диске. Главный персонаж - собака, наделенная сверхъестественной силой. Она может бегать, прыгать и кидать магические звезды в своих врагов. У игры - девять уровней и двадцать зон, фантастические графика и звук. В игре также есть куча потайных зон, которые нужно найти, со множеством призовых очков и дополнительных жизней. И, конечно, у "Wonder Dog" великолепная мультипликация.

СТРАТЕГИЯ

Проходи каждый дюйм каждой платформы, чтобы найти ПОТАЙНЫЕ ЗОНЫ. Тебе вовсе необязательно посещать их все, так как в большинстве потайных зон есть только БРИЛЛИАНТЫ, правда, приносящие очки. Тебе нужно искать зоны, где находятся дополнительные жизни (1 UP).

На некоторых уровнях есть СВЕРХСЕКРЕТНЫЕ ПРИЗОВЫЕ ЗОНЫ: ты бежишь через цирковую палатку и стараешься позвонить во все колокольчики, свисающие из-под купола палатки, прежде чем

закончится отведенное для этого время. (Весьма странное развлечение.) Ниже мы откроем местоположения этих сверхсекретных палаток.

ЛУГ БАННИ ХОПА (3 ЗОНЫ)

ЗОНА 1: Когда ты касаешься флажка рестарта и идешь направо, СТЕНА НА ТВОЕМ ПУТИ РУШИТСЯ на землю. Некоторые стены в последующих зонах столь же непрочны. Так что если ты видишь стену на своем пути, попробуй просто идти на нее.

Ищи серый клочок земли справа от флажка рестарта и примени ВКАПЫВАНИЕ, чтобы вырыть себе проход в земле. В других зонах придется часто прибегать к этому приему.

ЗОНА 2: Прыгай на темно-зеленые пятна в листве на вершинах деревьев в Зонах 2 и 3, чтобы попасть в потайные зоны.

На полпути через Зону находится стена, которую ты не можешь перепрыгнуть, ты также не можешь и пройти под ней. Разбегись и ПРОСКОЛЬЗНИ ПОД СТЕНОЙ. Если тебе не удастся проскользнуть до самого конца стены, то придется попробовать еще раз.

СМАЙЛИ находится на вершине высокого дерева слева от первого флажка рестарта. Пройди под костью, висящей слева от Смайли, затем подпрыгни вверх. Ты приземлишься на невидимую платформу. Прыгни еще раз, чтобы достать кость, затем иди направо и возьми Смайли. После этого прыгай направо в гущу темно-зеленых листьев и окажешься в ПОТАЙНОЙ ЗОНЕ, ГДЕ ЕСТЬ 1-UP.

Чтобы найти ПОТАЙНОЙ ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ, иди вправо от первого флажка рестарта к участку серой земли. Вкопайся в него, затем иди направо, пока земля не переместится влево. Иди налево и вкопайся во второй участок, чтобы проникнуть глубоко в темное Подземелье.

Если ты проскочишь темное Подземелье и пройдешь оставшуюся часть Зоны, то найдешь несколько бриллиантов, несколько костей и встретишь БОССА ПУГАЛО, который отрывает свою голову и бросает ее в тебя. Оставайся на левом краю экрана и кидай звезды в тело пугала, уклоняясь от его скачущей головы.

ЗОНА 3: У самого начала Зоны находится огромное дерево, с левой стороны которого есть ТОННЕЛЬ. В тоннеле есть стена, преграждающая тебе путь внутрь. Вскарабкайся на середину дерева и стена рухнет. Прыгни вниз и проскальзни в тоннель, затем иди налево, в самый его конец, потом поворачивай и иди направо. Стена возвращается назад и открывает участок серой земли. Вкапывайся в него и окажешься в сверхсекретной зоне с "цирковой палаткой".

ВНУТРИ СЕКРЕТНОЙ ЦИРКОВОЙ ПАЛАТКИ беги направо и прыгай, стараясь позвонить во все колокольчики. Если ты доберешься до женщины у правого края палатки прежде, чем истечет твое время, и ты позвонил во все колокольчики, она будет держать в руках 1-UP. Если ты пропустил хотя бы один колокольчик, дополнительной жизни там не окажется.

После того как ты поробовал свои силы в палатке, иди направо и выбирайся из тоннеля, потом прыгай на вершину дерева. Прыгай вправо на платформу, затем отправляйся направо к платформам, расположенным у стены из грязи. Прыгай вверх на самую высокую платформу, чтобы войти в ПОТАЙНУЮ ЗОНУ. Там как следует разбегись вправо и прыгай к 1-UP.

После того, как ты коснулся первого флажка рестарта, прыгай на дерево справа, затем падай обратно на землю. Рядом находится 1-UP (а также пики).

БОССЫ – ЭТО ДВЕ КРЫСЫ, парящие в воздухе и кидающие в тебя кремовые торты. Бросай самые мощные звезды в направлении края экрана - они будут отскакивать вверх и прокалывать воздушные шарики. У каждой крысы по пять таких шариков.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ (1 ЗОНА)

Через подземелье ведут два пути, верхний и нижний. На каждом из них приблизительно одинаковое количество бриллиантов и крыльев, так что особой разницы между ними нет. Продолжай двигаться вправо и ты встретишь ГИГАНТСКОГО КРОТА. Вкопайся в маленький клочок серой земли в центре комнаты, затем встань у левого края комнаты и запускай в крота звезды. Ты должен победить его, прежде чем он преодолеет разделяющее вас расстояние. Так что дерзай.

ДОГСВИЛЛЬ (2 ЗОНЫ)

ЗОНА 1: Считай количество красных автомобилей, мимо которых ты проходишь, начиная с самого начала Зоны. После того как ты пройдешь третью красную машину, иди направо и вверх по холму, затем прыгай на зеленую платформу и прыгай вверх и влево, чтобы найти 1-UP и длинный ряд сверкающих бриллиантов.

Пройди позади деревянных оград и мусорных бачков, чтобы найти СПРЯТАННЫЕ КОСТИ.

Ты увидишь СМАЙЛИ на высоком зеленом уступе. Пройди под зеленым бриллиантом к правой стороне уступа и прыгай вверх на невидимую платформу. Прыгай влево и вверх на уступ.

БОСС - противная толстуха, которая размахивает огромной скалкой. Встань у левого края экрана и кидай звезды ей в голову. Когда она приблизится, беги к правому краю экрана прежде, чем она размахнется, и снова начинай обстрел. Продолжай в том же духе, пока не победишь. Это не так уж и трудно.

ЗОНА 2: На красном уступе прямо над флажком рестарта находится большая груда плит. Не торопись бросать в них звезды, сначала прыгни на уступ над ними и возьми крылья.

БОСС - это муж противной толстухи из Зоны 1. (По крайней мере, нам так кажется.) Нападай на него так же, как нападал на нее: кидай звезды ему в голову и перебегай к другому краю экрана при его приближении.

СВАЛКА (2 ЗОНЫ)

ЗОНА 1: После того, как ты вбежишь на холм с подпрыгивающими покрышками, прыгай на матрас и отскакивай вправо и вниз на плиты, окруженные пиками. Стреляй звездами от ровную на землю плиты, затем поворачивайся налево и кидай звезды в стену, чтобы достать две жизни.

Дотронувшись до первого флажка рестарта, иди направо, пока не окажешься перед стеной из трех плит. Оттолкнись от стула и прыгни влево и вверх, чтобы приземлиться на невидимой платформе у голубого бриллианта. Прыгай влево по уступам, чтобы найти плиту. Выстрели звездой в плиту и возьми СМАЙЛИ.

Взяв Смайли, иди направо и стреляй звездами в стену из трех блоков, затем иди направо к матрасу. Подпрыгни на матрасе и приземлись в грязь между пиками. Вкопайся в нее и окажешься в призовой зоне "цирковой палатки".

ЗОНА 2: В этой Зоне есть 1-UP, но найти его нелегко. Путешествуй по уровню, пока ты не достигнешь первого флажка рестарта. Коснись его, затем прыгай вверх и хватай НЕУЯЗВИМОСТЬ. Мчись направо и вверх по склону холма к стулу. Оттолкнись от стула и прыгай на платформу, затем прыгай влево и вверх на следующую платформу. Прыгай влево и хватай бриллианты (когда схватишь бриллиант слева, окажешься в маленькой потайной зоне), затем прыгай влево на всплывающую платформу и беги, не останавливаясь, до левого края платформы. Прыгай на уступ слева и бери красный бриллиант, затем иди налево к концу уступа и попадешь в ПОТАЙНУЮ ЗОНУ, ГДЕ НАХОДИТСЯ 1-UP.

Вблизи конца Зоны находятся ЧЕТЫРЕ УЧАСТКА ГРЯЗИ, расположенные недалеко друг от друга. Иди к самому крайнему справа и

возьми кости, затем заройся в грязь и достань бриллиант.

БОСС - мужик-деревенщина с ружьем в руках. Оставайся у левого края экрана и кидай звезды ему в голову. Иди направо, чтобы увернуться от его пуль, которые рикошетят, потом возвращайся влево и продолжай обстрел его головы.

СУМАСШЕДШАЯ ЛУНА (3 ЗОНЫ)

ЗОНА 1: У Сумасшедшей Луны слабое притяжение, и поэтому здесь ты можешь прыгать выше и дальше, чем на других уровнях.

Движущаяся платформа доставит тебя к первому флажку рестарта. Вместо того, чтобы спрыгнуть к нему, прыгай прямо вверх на НЕВИДИМУЮ ПЛАТФОРМУ. Прыгай влево и вверх, хватай кости и прыгай влево через уступы. Когда доберешься до последнего уступа, прыгай вверх и влево на следующий невидимый уступ, который приведет тебя к ПОТАЙНОЙ ЗОНЕ.

ЗОНА 2: С самого начала Зоны иди направо, чтобы найти на вершине уступа, который находится над тобой, красный бриллиант. Прыгай вправо и вверх. Когда достанешь бриллиант, ты окажешься в ПОТАЙНОЙ ЗОНЕ. Выстрели звездой в отдельную плиту у подножия потайной зоны, чтобы извлечь 1-UP.

Покинув потайную зону, иди направо и прыгай через уступы. Так ты доберешься до голубого бриллианта, парящего в воздухе. Встань под бриллиантом и прыгни прямо вверх, чтобы приземлиться на невидимом уступе. Прыгни вверх, потом прыгни влево и вверх на видимый уступ. Иди налево к концу уступа, стреляй в плиты и возьми Смайли.

Отсюда двигайся по Зоне, пока не увидишь темный участок на земле. Вкопайся в него и иди направо к "стене" из двух плит. Это вход к Лунным Шахтам. Стреляй звездами в плиты и проскользни через тоннель, затем взойди на желтый уступ, чтобы спуститься в шахты.

ЗОНА 3: Здесь находится ОЧЕНЬ ХОРОШО СПРЯТАННЫЙ 1-UP. Ищи место, где сложены кости в виде треугольника. Возьми кости, затем иди направо и опустись на землю. Разбегись и проскользни сквозь длинный тоннель справа. Когда ты доберешься до правой стороны тоннеля, иди направо и прыгай вверх на желтые уступы, потом иди назад влево. Ты найдешь на земле четыре плиты, над которыми увидишь три искрящихся бриллианта и 1-UP.

БОСС - это исполинские часы, которые разбрасывают вокруг себя зубчатые колеса. Оставайся у левого края экрана и перепрыгивай через них.

ЛУННЫЕ ШАХТЫ (1 ЗОНА)

В Шахтах находится 1-UP и множество бриллиантов. Смело преодолевай препятствия и хватай все, что попадается под руку. Когда закончишь с Шахтами, то вернешься в Зону 3 Сумасшедшей Луны.

ТАИНСТВЕННАЯ ПЛАНЕТА (3 ЗОНЫ)

ЗОНА 1: Это первая по-настоящему серьезная Зона в игре. Попрактикуйся в стрельбе (метании) звездами - находясь на движущихся платформах, ты будешь неоднократно атакован врагами.

ВОЛОСАТЫЙ БОСС разбрасывает смертоносное конфетти прямо из своей головы. Стреляй ему в голову, пока не собьешь ее!

ЗОНА 2: Ищи две плиты, лежащие рядом с крыльями и костью. Над двумя плитами находится уступ с тремя плитами и собачья кость. Разбей плиты и забери предметы, затем прыгай вправо и вверх, чтобы приземлиться на ПОТАЙНУЮ ПЛАТФОРМУ. Прыгай вверх и влево на уступ и стреляй в плиты, чтобы достать Смайли.

ЗОНА 3: БОСС - это инопланетянин, плавающий внутри голубого контейнера. Стреляй в контейнер, но берегись его руки. Когда контейнер ударится о землю, инопланетянин начнет атаковать тебя, прыгая по экрану. Продолжай метать в него звезды, пока он не испустит дух.

ПЛАНЕТА ТУМАНИЯ (1 ЗОНА)

Эта Зона - сплошные сражения. Первый БОСС - ДЛИННОНОСЫЙ ИНОПЛАНЕТЯНИН, извергающий газ. Оставайся у левого края экрана и стреляй в него. Когда на него упадет камень, перепрыгивай струю газа, затем беги назад влево и продолжай стрелять.

Второй БОСС-ИНОПЛАНЕТЯНИН вращается в центре экрана и плюется ядовитым газом в трех направлениях. Следи, куда указывает нос босса! Если он указывает налево, инопланетянин собирается выплюнуть газ вправо. Если указывает направо, значит газ устремится влево. Если нос опущен, значит удар будет направлен в землю, так что старайся, чтоб тебя не задело, когда побежишь к другому краю экрана.

Третий БОСС-ИНОПЛАНЕТЯНИН перекатывается внутри трубы. Сначала он выплевывает газ прямо вверх, затем перекатывается влево или вправо по трубе. Беги туда, куда катится инопланетянин и жди, когда он выглянет из своей трубы. Тут-то и стреляй в него.

Четвертый БОСС-ИНОПЛАНЕТЯНИН сталкивает на тебя скалы.

Встань на самый верхний слева уступ и жди, когда босс запустит скалу через экран; тогда кидай звезды. Они будут отскакивать от нижнего края экрана и попадать в инопланетянина.

Пятый БОСС-ИНОПЛАНЕТЯНИН, у которого вместо носа - бур. Стой на левом верхнем уступе и стреляй звездами в босса. Когда он начнет двигаться влево, прыгай к правому верхнему уступу, обернись и продолжай свое дело. Победишь его - и ты прошел Уровень.

ПЛАНЕТА К-9 (4 ЗОНЫ)

ЗОНА 1: Здесь находится куча плит в самом низу экрана, и может показаться, что ты не сможешь расстрелять все плиты звездами, не упав вместе с ними. Не бойся, сможешь. Под плитами находится невидимая платформа.

От первого флажка рестарта иди направо и внимательно смотри на металл. Ты увидишь пурпурное пятно рядом со стеной. ВКОПАЙСЯ В ПУРПУРНЫЙ МЕТАЛЛ и иди направо к красной пружине. Оттолкнись от нее и прыгай вверх, чтобы приземлиться на невидимую платформу, затем прыгай влево на уступ с костью. Возьми кость и СТРЕЛЯЙ В СТЕНУ слева, чтобы ее разрушить. Прыгай влево и стреляй по плитам, чтобы высвободить Смайли.

БОСС - гигантский танк, который стреляет в тебя три раза, затем катится через экран, поворачивается и опять стреляет. Встань у края экрана, противоположного тому, где находится танк. Перепрыгивай через снаряды, вылетающие из танка, затем прыгай на другую сторону экрана, когда танк начнет двигаться.

ЗОНА 2: После того, как коснешься флажка рестарта, иди направо и прыгай через стрелку, указывающую вниз. Иди направо и возьми НЕВИДИМОСТЬ, затем прыгай через уступы направо. Когда ты достигнешь уступа с гидрантом, иди на правую сторону уступа и попадешь в потайную Зону, где есть крылья и 1-UP.

БОСС - очень высокий робот с длинной рукой. Оставайся в дюйме от левого края экрана. Когда рука достает тебя, отпрыгивай влево, потом возвращайся. Таким образом босс не сможет тебя прижать к краю экрана. После нескольких твоих попаданий корпус робота взрывается, и его голова начинает метаться по воздуху. Бросайся под голову, когда она поднимется в воздух, и продолжай метать звезды, пока она не разлетится на мелкие кусочки.

ЗОНА 3: БОСС - такой же танк, как и в Зоне 1. Взрывай его побыстрее и переходи в самую захватывающую последнюю Зону.

ЗОНА 4: Иди направо и убей последних оставшихся в живых врагов, затем вбегай в зал, где находится ПОСЛЕДНИЙ БОСС. Прыгай

на крайнюю справа платформу, затем поворачивайся налево и стреляй звездами прямо в купол. Босс будет стрелять электрическими лучами по всем платформам, но если ты будешь достаточно быстр, то разрушишь купол прежде, чем луч будет направлен на тебя. Но если такое случится, то падай на землю, чтобы избежать его, а затем забирайся обратно на платформу.

КОГДА КУПОЛ РАЗРУШЕН, босс вытащит огромный пистолет и начнет стрелять. Оставайся на дальней платформе справа и продолжай метать звезды, пока от босса не останется и мокрого места. Финал неплохо смотрится, но нет ни музыки, ни звука. Странно!

СЕКРЕТЫ

ПАРОЛИ:

Эти пароли дают доступ к любому уровню.

Догсвилль:	MYSTIC
Свалка:	ANKLES,
Сумасшедшая Луна:	LEDZEP,
Таинственная планета:	REEVES,
Планета Тумании:	PIXIES,
Планета К-9:	WOOPIE

WORLD OF ILLUSION
МИР ИЛЛЮЗИЙ

SEGA **ACTION**

ВВЕДЕНИЕ

Микки-Маус появлялся уже в двух играх Mega-Drive "Castle of Illusion" ("Замок Иллюзий") и "Fantasia" ("Фантазия"), а Дональда Дака можно было лицезреть в "Quack-Shot". Теперь два самых популярных героя Уолта Диснея выступают единой командой в игре "Мир Иллюзий", которая оставляет далеко позади все ранее выпущенные диснеевские игры благодаря своей фантастической графике и режиму одновременной игры вдвоем. Ты управляешь Микки и Дональдом и должен пройти пять игровых уровней, на которых и шагу не ступишь, чтобы не натолкнуться на препятствия и неприятелей, наделенных сверхъестественными способностями. Правда, самый трудный уровень кажется все таки излишне легким, но игра доставляет такое удовольствие, что на это не обращаешь внимания.

СТРАТЕГИЯ

РЕЖИМ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ - это исключительное взаимодействие. Тебе не удастся пройти даже первую часть первого уровня, если ты не будешь работать в четком тандеме со своим другом. На экране всегда держитесь рядом, чтобы не задеть друг друга своим колдовством.

В "Мире Иллюзий" нет ПОТАИНЫХ ЗОН, но существуют места,

которые удалены от радиуса основных действий. Прежде чем выбрать наиболее удобный путь через уровень, убедитесь, что нет никакого другого пути, который можно было бы исследовать.

Пытаясь создать для нас как можно больше трудностей, "Sega" спроектировала "Мир Иллюзий" с тремя чуть-чуть отличающимися наборами уровней: один - для Микки Мауса, другой - для Дональда Дака, а третий - для двух игроков. Мы проведем экскурсию по уровням для режима двух игроков, ну а остальные модификации тебе предстоит попробовать самому.

УРОВЕНЬ 1

УРОВЕНЬ 1-1: Когда вы доберетесь до пил, пусть один игрок прыгнет на одну из них, чтобы оказаться наверху, затем опускает веревку для другого. Продолжайте таким образом прыгать и опускать веревку, пока не доберетесь до самого верха. Дальше уже проще: ищите направо и применяйте свою магию против врагов.

УРОВЕНЬ 1-2: Тут находится УЗКИЙ ТОННЕЛЬ у самого начала шахты, и чересчур широкий зад Дональда не дает ему возможности двигаться дальше. Пусть Микки воспользуется магией против злодея справа, а затем вытащит Дональда через щель. Если не уничтожить злодея, Дональд налетит на него и пострадает.

Позже вы наткнетесь на вагонетку. Каждый из игроков должен на нее запрыгнуть со своей стороны, затем поочередно нажимать кнопку "Вниз" для того, чтобы она поехала. Если подпрыгивать и падать на тележку, то она не сдвинется с места. Вам нужно все время нажимать кнопку "Вниз". Продолжайте свою поездку, пока не доберетесь до конца этого уровня.

УРОВЕНЬ 1-3: Внимательно рассмотрите ПАУТИНЫ. В некоторых из них есть дыры, которые заметно увеличиваются, когда вы проходите по ним. Не упадите вниз! Перед самым окончанием уровня вам придется пройти мимо паутины, которая вращается, двигаясь вправо. Оставайтесь рядом с пауком и прыгайте, чтобы достать мешочки.

УРОВЕНЬ 1-4: Каждый из игроков должен встать на один из центральных уступов с левой или правой сторон экрана и действовать своей магией на паука. Когда паук карабкается по паутине, вы не сможете нанести ему вред, но и он бессилен что-либо предпринять против вас. Если вы воздействуете на паука своей магией шесть раз, то одержите над ним победу и получите в награду заклинание для полетов на ковре. А вам только это и нужно!

УРОВЕНЬ 2

УРОВЕНЬ 2-1: Здесь вы сразу же сможете применить полученное вами заклинание. Летите вправо, но торопиться не следует: поднимайтесь или опускайтесь, когда у вас на пути возникают смерч или опасные крылатые существа. В самом начале уровня вам попадется длинный ряд карт. Потом старайтесь находиться в верхней части экрана и собирайте мешочки.

УРОВЕНЬ 2-2: Здесь вас ждут упражнения с ВЕРЕВКОЙ, особенно в самом начале. Когда утес чересчур высок, чтобы до него игрок мог добраться в одиночку, пусть он прыгает на голову товарища, а уж оттуда - на утес, и спускает веревку, чтобы втащить с ее помощью второго игрока. Вблизи конца уровня находятся два узких уступа с мешочками. Оба игрока должны запрыгнуть на уступ, расположенный в самом конце уровня. Это не так уж и сложно.

УРОВЕНЬ 2-3: ОБЛАКА, у которых есть лица, и облака, которые не сверкают, для вас не представляют опасности. Сверкающие же облака взрываются после небольшой паузы. Прыгайте по безопасным облакам, пока не доберетесь до двух облаков с лицами. Прыгайте на то, которое ниже, потом на то, что справа (сверкающее облако), и сразу же - обратно. Теперь можно прыгнуть на то, которое выше, и оставаться на нем до конца уровня. Предметы появляются из двух роялей вблизи конца уровня, но не все из них стоит подбирать. В особенности берегитесь бомб.

УРОВЕНЬ 2-4: Колесо в центре комнаты вращается и выпускает после каждого поворота по одному дракону, который падает в центр экрана. Каждый из игроков должен встать у своего края экрана и начать обстреливать его своей магией, как только он приземлится. Если дракон не превратился в камень сразу же, он изрыгнет огненный шар, через который придется перепрыгивать. Надо превратить в камень шестерых драконов и тем самым заработать себе заклинание волшебных пузырьков.

УРОВЕНЬ 3

УРОВЕНЬ 3-1: Сначала плывите вправо и вверх, чтобы найти МАЛЕНЬКИЙ ТОННЕЛЬ, где хранятся два мешочка. Хватайте их и плывите ко дну, а затем - направо. Когда достигнете стены, плывите вверх к проходу, уходящему влево. Двигайтесь по нему, а потом опускайтесь вниз к мешку и проплывайте через стену, чтобы взять его.

На полпути к концу уровня находятся две "стены пузырьков", через которые вам не удастся пройти. Ныряйте в стену до тех пор, пока

не увидите раковину на другой стороне, затем плывите обратно налево. Раковина поплывает за вами следом и застрянет в стене, благодаря чему вы спокойно переберетесь на другую сторону.

УРОВЕНЬ 3-2: Здесь два мешочка и, чтобы их получить, вам придется действовать дружно. После того, как вы их получите, просто продолжайте движение вправо, пока не увидите ракушку на колесах. Прыгайте на нее и катитесь вправо, сбивая по пути колонны. Когда с ракушкой случится авария, вас забросит на уступ, по которому вы должны тут же бежать направо - иначе на вас обрушится крыша.

УРОВЕНЬ 3-3: Внимательно осмотри дверь в начале уровня. ТРЕЩИНЫ В ДЕРЕВЕ превратятся в дыры, как только вы приблизитесь к ним. Пройдя через них и вскарабкавшись по ступенькам, вы должны бежать мимо копии, торчащих из крыши. Наилучшая стратегия - один игрок добивается падения копии, а другой уже двигается следом. После этого спускайтесь с уступа и отправляйтесь налево за мешочком, затем - направо к ИСПОЛИНСКИМ СТУПЕНЯМ. Добравшись до верхней, идите вправо. Бегите по залу, когда его начнет заполнять вода. До конца уровня теперь рукой подать. Честное слово.

УРОВЕНЬ 4-3: АКУЛА плавает в самом низу экрана. Атакуя, она плывет прямо на вас или выскакивает на экран с краю. Оба игрока должны держаться центра экрана и применять магию, когда акула нападет. Как только одержите над ней верх, то будете вознаграждены очередным заклинанем.

УРОВЕНЬ 4

УРОВЕНЬ 4-1: После того, как вы выпрыгнули из водоема с рыбами, идите направо и спускайтесь на следующий уступ. Прыгайте на ТЮБИК С КРАСКОЙ, чтобы он выплеснул краску (это не принесет никакой пользы, но графически это сделано безупречно). Идите налево и берите мешочки, затем идите направо к книгам. Прыгайте на книги, а затем направо и возьмите ШЛЯПУ 1-UP, потом - налево и прыгайте на бутылку, чтобы получился "уступ из брызг". Идите налево к красной книге и прыгайте через нее в открытую банку. Вы очутитесь в призовом уровне, где множество карт. Бегите направо и хватайте их столько, сколько сможете. Когда закончите уровень, прыгайте направо и вверх, чтобы открыть коробку и прыгнуть внутрь.

УРОВЕНЬ 4-2: На этом "РОЖДЕСТВЕНСКОМ" УРОВНЕ много карт и других предметов. Они находятся, в основном, в самом низу экрана, но безопаснее двигаться направо по верхним уступам. Ищите игральную кость. Обнаружив ее, подойдите к ней поближе (но не вставайтесь под нею), пусть она упадет перед вами. Выход находится справа. Когда воздушные шары у выхода лопнут, вы окажетесь опять на Уровне 4-1. Прыгайте направо через коробку и возьмите карту, а затем идите налево к двери. Примените свою магию, чтобы телепортироваться к следующей двери наверху. Пройдите направо по линейке к следующей двери и прыгайте в коробку с печеньем. Уровень окончен.

УРОВЕНЬ 4-3: Уровень в целом простой, но можно "завязнуть" в конце. ПРЫГАЙТЕ В КРАСНЫЙ ДЖЕМ "JELL-O" и спокойно тоните в нем, пока не достигнете следующего уступа. Прыгайте в каждый джем, чтобы найти КОЛДУНЬЮ. Прыгайте, не останавливаясь, и применяйте магию, пока старуха летает по экрану. Когда она приземлиться, то начнет стрелять в вас волшебными молниями. Если вы одержите над ней верх, то получите заклинание, управляющее картами, и снова окажетесь на Уровне 4-1. Прыгайте в коробку с печеньем, чтобы забрать оттуда 1-UP, затем смело идите налево к двери.

УРОВЕНЬ 5

УРОВЕНЬ 5-1: Здесь есть 1-UP В ВИДЕ ПЕТЛИ. Когда вы доберетесь до ШЕСТИ ИГРАЛЬНЫХ КОСТЕЙ и значка "PRESS ME" ("НАЖМИ МЕНЯ"), прыгайте на "6" с левого края, потом идите направо и берите 1-UP, затем дальше направо к костям, и прыгайте на "6" снова. Повторяйте это столько раз, сколько жизней вы желаете иметь. Когда вы будете готовы двигаться дальше, прыгайте на "5", чтобы войти в призовой уровень, затем прыгайте на 1, чтобы открыть дверь, ведущую на Уровень 5-2.

УРОВЕНЬ 5-2: Подойдите к третьей двери слева и нажмите на пульте кнопку "Вверх", чтобы войти. Вы окажетесь на Уровне 4-1! Закончите уровень, чтобы вернуться к дверям. Зайдите во вторую дверь слева, потом в пятую, в шестую и, наконец, в четвертую, которая и приведет вас на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 5-3: ЛЕТАЮЩИЙ КОЛДУН делает в полу дыры в самом начале уровня. Попадите в него несколько раз и продолжайте путь направо, пока не увидите ступеньки, ведущие налево и вверх. Заберитесь по ним и прыгайте на белую кнопку, чтобы осветить занавес, затем прыгайте вправо и вверх на уступ. Идите направо и сквозь стену, за которой найдете мешочек, затем возвращайтесь. Пройдите через оставшуюся часть уровня и прыгайте в сундук, из которого попадете на Уровень 5-4.

УРОВЕНЬ 5-4: Теперь немного осталось! Просто идите все время направо и собирайте мешочки, пока не войдете в зал, где от нетерпения встретиться с вами просто умирает последний босс.

УРОВЕНЬ 5-5: Прыгайте на движущиеся шесты и посылайте свои магические заклинания неприятелю в голову. Можно также спрыгивать с шестов на его голову. (Как ты мог уже заметить, голова - это самое слабое место противника.) Когда на экране появятся белые привидения, можно спрятаться в левом нижнем или левом верхнем углах, и приведения не смогут вам ничего сделать. Попадите в голову неприятеля восемь или девять раз, и тогда выиграли! Теперь можно расслабиться и посмотреть концовку, где Микки и Дональд совершают магический ритуал.

СЕКРЕТЫ

ПАРОЛИ:
С помощью этих кодов можно попасть на любой из уровней

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:
Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scroodge/Diamonds, Minnie/Spades
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs,
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА.
Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie/Spades,
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades,
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades,
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ
Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie/Spades, Goofy/Clubs.
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie/Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts,
Уровень 4: Minnie/Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts

ПАРОЛИ И ПОДСКАЗКИ

AERO THE ACRO-BAT
Экран установок игры:
На экране "START/OPTION" нажмите "C", "A", ВПРАВО, ВЛЕВО, "C", "A", ВПРАВО, ВЛЕВО. Идите на первый уровень и, когда появится Aero, сделайте в игре паузу. Нажмите ВВЕРХ, "C", ВНИЗ, "B", ВНИЗ, "A", ВПРАВО, "B". После набора кода нажмите и удерживайте "A" и "C" до тех пор, пока не появится экран установок.

AFTERBURNER 2
Выбор уровня
Держите "A", "B", "C". Нажмите "START", чтобы выйти в меню уровней. Выберите джойстиком желаемый уровень и нажмите "START", чтобы начать игру.

AIR DIVER
Неуязвимость
Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держите "START" и нажмите "A", "B", "C", "B", "A", "A", "B", "C", "B", "A", "B". Держите "START", пока не начнется игра.

AISLE LORD
Выберите режим "CONFIGURATION" и поставьте курсор на "SE NO". Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: "A", "B", "C", "C", "B", "A", "B", "A", "C", "A", "C", "B", "A". Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду "Initial Start" и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN
Режим всех секретов.
Во время заставки нажмите 4 раза A, C и 4 раза B.

ALESTE
Выбор уровня
Перезапустите приставку 10 раз. Держите джойстик в положении ВЛЕВО, ВНИЗ, когда входите в режим опций. Перед вами появится меню уровней.
Дополнительные жизни.
Нажмите паузу в игре и нажимайте ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВЛЕВО, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВПРАВО, C, C, B, A и START. Вы получите 20 дополнительных жизней.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Чтобы продолжить игру не имея ножниц, бумаги и камня, подойдите к любому боссу. Заведите с ним вежливый разговор и нажмите СТАРТ, чтобы вывести на экран меню предметов. Снова нажмите СТАРТ, чтобы продолжить игру.

ALIEN 3

Переход на другой уровень.

Используя пульт 1, войдите на экран OPTIONS. На пульте 2 нажмите "С", ВВЕРХ, ВПРАВО, ВНИЗ, ВЛЕВО, "А", ВПРАВО, ВНИЗ. Услышав звуковой сигнал, начните игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите "С", "А", "В". Экран сделается зеленым. Сняв игру с паузы, вы перейдете на другой уровень.

ALIEN STORM

Неограниченное количество жизней

Выберите скутер. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Выбор уровня.

После того как исчезнет логотип "SEGA", нажмите "А", затем нажмите "В" и держите кнопку, пока Гамбак не исчезнет с экрана. Теперь нажмите "С" и нажмите "START", когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая "С", вы сможете пропускать нежелательные уровни.

ALTERED BEAST

Выбор персонажа.

Во время заставки держите джойстик в положении ВЛЕВО/ВНИЗ и нажмите "А", "В", "С" и "START", чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т.д.).

Бесконечные жизни

Нажмите START и "А" во время появления заставки на экране, чтобы начать новую игру с того места, где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции

Нажмите "START" и "В" для вызова на экран меню опций.

ARCUS ODYSSEY

Удвоение предметов.

Чтобы получить двойное количество предметов, начни игру в режиме двух игроков и сразу же избавься от одного из них.

ARNOLD PALMER GOLF

Спрятанная игра

Если вы затратили более 100 ударов на прохождение одной лунки, на экране появится надпись "GAME OVER". Нажмите кнопки "А", "В", "С" и одновременно с этим переведите джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини-версия "Fantasy Zone".

Суперудар.

Когда будете вводить свое имя, наберите EVE и вы сможете совершать прицельные удары на большие расстояния.

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Пароль финала игры.

В качестве пароля введите либо SENNA, либо CHAMPION и вы увидите финал игры.

BACK TO THE FUTURE 3

Выбор эпизода

Сделайте паузу в игре, держите "А" и нажимайте ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО и ВПРАВО, чтобы продвинуться вперед.

BAD OMEN

99 шаров.

Когда появится основное меню нажмите одновременно "А" и "С", потом "START". Игра начнется, и вы заметите, что у вас стало 99 шаров.

BARE KNUCKLE 3

Выбор уровней

В меню выделите OPTION. Нажмите "В", затем не отпуская "В", нажмите и держите ВВЕРХ и, не отпуская обе кнопки, нажмите START. В меню появится опция ROUND SELECT, и вы сможете выбрать любой уровень.

BATTLEMANIA.

Странная сцена

Когда появится логотип "SEGA", нажмите несколько раз кнопку "START" на пульте второго игрока. Случится нечто странное.

BIO-HAZARD BATTLE

Возможность выбирать уровень.

Когда загрузится экран с фирменной заставкой "SEGA", нажмите и придерживайте клавишу "С". Продолжая удерживать "С", нажмите последовательно ВВЕРХ, ВПРАВО, ВВЕРХ, ВПРАВО, ВПРАВО, ВНИЗ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВЛЕВО/ВВЕРХ, ВВЕРХ. Потом нажмите "START".

B.O.B

Бесконечный боезапас и жизнь

Когда вы увидите надпись "Foley Presents", нажмите на все кнопки на обоих пультах. Услыхав звуковой сигнал, начинайте игру.

BRUTAL: PAWS OF FURY

Возможность играть за Dalai Lama

Когда загрузится экран с заставкой игры, нажмите на пульте 1 "С", "А", "В", "А", ВЛЕВО, "А".

BUBSY THE BOBCAT

Пароли уровней

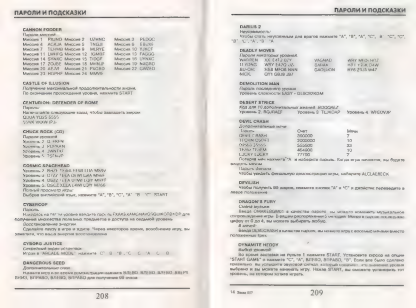
Уровень 1. JSSCTS	Уровень 2. CKBGMM	Уровень 3. SCTWMN
Уровень 4. MKBRLN	Уровень 5. LBLNRD	Уровень 6. JMDKRK
Уровень 7. STGRTN	Уровень 8. SBBSHC	Уровень 9. DBKRRB
Уровень 10. MSFCTS	Уровень 11. KMGRBS	Уровень 12. SLJMBG
Уровень 13. TGRTVN	Уровень 14. CCLDSL	Уровень 15. BTCLMB

Экстра уровень. STCJDH

BURNING FORCE

Дополнительные жизни

Дождитесь, когда появится заставка игры и нажмите кнопки "В", "А", "В", "А", "А", "С", "А", "А", "START". Вы получите 10 дополнительных жизней.



CANNON FODDER

Пароли миссий

Миссия 1	PXJND	Миссия 2	UZHNC	Миссия 3	PEDQC
Миссия 4	ACKJA	Миссия 5	TNGJI	Миссия 6	EBUXE
Миссия 7	TEHMB	Миссия 9	MLRYE	Миссия 10	YJKCF
Миссия 11	LWHFG	Миссия 12	IGM8F	Миссия 13	FAGGG
Миссия 14	SYNXC	Миссия 15	TIDGF	Миссия 16	UYNXC
Миссия 17	ZOJBE	Миссия 18	MHNJF	Миссия 19	NXGBD
Миссия 20	AEJVI	Миссия 21	PXGBD	Миссия 22	GWZED
Миссия 23	HGPHF	Миссия 24	MMVIE		

CASTLE OF ILLUSION

Получение максимальной продолжительности жизни.

По окончании прохождения уровня, нажмите START

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Пароль:

Напечатайте следующие коды, чтобы завладеть миром
QDUA YQ25 5555
55NK VKXW IPJ

CHUCK ROCK (CD)

Пароли уровней

Уровень 2 G FKFN
Уровень 3 PDPKKN
Уровень 4 JWNTXF
Уровень 5 TSFNVP

COSMIC SPACEHEAD

Уровень 2 BHZE TEWA EEWI LIIA MS9V
Уровень 3 D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4 DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5. DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Выбрав английский язык, нажмите "A", "B", "C", "A" "B" "C" START

CYBERCOP

Пароль.

Находясь на пятом уровне введите пароль FXAKBXAMGNAVGSGEIKOTBKDP для получения множества полезных предметов и доступа на седьмой уровень

Восстановление энергии.

Сделайте паузу в игре и ждите. Через некоторое время, возобновив игру, вы заметите, что ваша энергия восстановлена

CYBORG JUSTICE

Секретный экран установок

Играя в "ARCADE MODE" нажмите "C" "B" "B", "C" "C" "A" "C" "B"

DANGEROUS SEED

Дополнительные очки

Начните игру и во время демонстрации нажмите ВЛЕВО, ВЛЕВО, ВЛЕВО, ВВЕРХ ВНИЗ, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВПРАВО для получения 99 очков

DARIUS 2

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов нажмите "A", "B", "A", "C", "B" "C", "C", "B" "C", "A", "B" "A"

DEADLY MOVES

Пароли некоторых уровней.

WARREN	XX E4T2 0ZY	VAGNAD	WBY MF0I HOZ
LI YONG	WRY E42Q JZ	BARAK	HBT Y3JK D4W
BU-OH:	XB8 MFO6 NNN	GAOLUON	HY6 Z9J3 W47
NICK.	QY1 G9J9 J97		

DEMOLITION MAN

Пароль последнего уровня

Уровень сложности EASY - GL9C92KGM

DESERT STRICE

Код для 10 дополнительных жизней: BQQQAEZ

Уровень 2. BQJRAEF Уровень 3 TLJKOAP Уровень 4 WTEOVJP

DEVIL CRASH

Дополнительные мячи

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
09563 35555	555500	33
TF2hz TFJEM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч нажмите "A" и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом

Пароль финала

Чтобы увидеть финальную демонстрацию игры, наберите ALCLAE8ECK

DEVILISH

Чтобы получить 99 шаров, нажмите кнопки "A" и "C" и джойстик переведите в левое положение

DRAGON'S FURY

Смена музыки.

Введя OMAKEBGM01 в качестве пароля, вы можете изменить музыкальное сопровождение игры. В вашем распоряжении 5 мелодий. Меняя в пароле последнюю цифру от 0 до 4, вы можете выбирать любую.

8 мячей:

Введя DEVILCRASH в качестве пароля, вы начнете игру с восемью мячами вместо положенных трех

DYNAMITE HEDDY

Выбор уровней:

Во время заставки на пульте 1 нажмите START. Установите курсор на опции "START GAME" и нажмите "C", "A", ВЛЕВО, ВПРАВО, "B". Если все было сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал, который означает, что значение уровня выбрано и вы можете начинать игру. Нажав START, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

1 - CRYSTAL SPRINGS	VEDMCVEB	2 - FAULT ZONE	MGGXLCZA
3 - TWO TIDES	OHLVZHYA	4 - SKY WAY	CNTWFJDB
5 - SKY TIDES	EMFBRMDB	6 - TUBE OF MEDUSA	YWPTRHZA
7 - SKY LANDS	KOPDWEB	8 - FIN TO FEATHER	OZFVOEXA
9 - EAGLE'S BAY	YKPJSPEB	10 - ASTERITE'S CAVE	UYHUSMAB
11 - FOUR ISLAND	MLKWBB	12 - SEA OF DARKNESS	WDWUWHZA
13 - VENT OF MEDUSA	GYCFWBB	14 - GATE WAY	CZBIVWHB
15 - MORAY ABYSS	SOGFAQAB	16 - THE EYE	IECDWPTE
17 - BIG WATER	GZOHLTA	18 - DEEP RIDGE	IPFIKWQPY
19 - THE HUNGRY ONES	UFSQXJE	20 - SECRET CAVE	SZLGIVIPE
21 - LUNAR BAY	WAYHKPE	22 - BLACK CLOUDS	MWKGAKKE
23 - GRAVITORBOX	ONKVLXLE	24 - GLOBE HOLDER	EJDTBFJE
25 - ORTEX QUEEN	APLMTTDA	26 - HOME BAY	ENGXHA
27 - EPILOQUE	SMOKPAEA	28 - FISH CITY	MFPYKEXA
29 - CITY OF FOREVER	COETXRKA		

EL VIENTO

Выбор уровня

Нажмите ВВЕРХ, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВНИЗ и кнопку "B", чтобы перейти на следующий уровень

Магия

Сделав паузу в игре, нажмите ВВЕРХ, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВНИЗ и кнопку "C", чтобы получить в свое распоряжение одно из заклинаний. Повторив эту операцию четыре раза, вы получите все четыре заклинания

EUROPEAN CLUB SOCCER

Пароли

Финал - A63UAA61AA,

Сильный удар - THREE SHREDED WHEAT

EX-MUTANTS

Секретный экран установок.

Выведите на экран OPTIONS и установите следующие значения параметров music - 05, sound FX -21. Подведите курсор к опции EXIT. Нажмите и удерживайте "A", "B", "C" перед нажатием START. Если все сделано правильно, SHANNON скажет "Too easy" и секретный экран будет доступен

F-15: STRIKE EAGLE

Переоснащение самолета в любой момент игры

На экране OPTIONS выберите "Select Credits". Нажмите ВВЕРХ, ВЛЕВО, ВНИЗ, ВПРАВО, ВВЕРХ, ВПРАВО, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВВЕРХ. Если все выполнено правильно, вы услышите звуковой сигнал. В время игры вы сможете войти на экран полетного меню и выбрать опцию "RE-SUPPLY" (переоснащение)

FAIRY TALE ADVENTURE

Пароли финала

7H2K9LBRSZX5K6NXG5 DCB720663RI2HO785P

FANTASIA

Дополнительные жизни

В игре много возможностей увеличить количество ваших жизней и силу вашей

магии. Эпизод на воде: добравшись до того места, где находятся платформы, запрыгни на самую верхнюю из них и забери там дополнительную жизнь. Теперь отправляйся туда, где находится магическая книга. Подбери ее и отправляйся к шкафу. Заберись в него и тут же окажешься снова на платформе. Так и продолжай собирать жизни, пока тебе не надоест

FASTEST ONE

Супер-покрышки - HAPPY NEW YEAR в режиме WORLD CHAMPIONSHIP

FERIOS

Дополнительные очки

Начните игру. Когда на экране появится "Chapter 1 Devil in Dros", нажмите кнопки в следующей последовательности "C", "A", "B", "A", "C", "A", "B", "A" для получения столь нужных вам 9 дополнительных очков

FIGHTING MASTERS

Выбор противника

Выберите режим двух игроков. Выбирая первого игрока, установите курсор на полюбившемся вам монстре и нажмите одновременно ВВЕРХ и "A". Тот же монстр, только другого цвета, станет вторым персонажем

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Пароли игр в турнире команд

ALL STARS vs POLAND	X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND	XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY	32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN	O*MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY	09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH REP	ZKWH97
BULGARIA vs GERMANY	XDSB17PR
CAMEROON vs BELGIUM	Z*MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN	ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA	X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL	X1SWQ616
CZECH REP vs ARGENTINA	2NFBR616
DENMARK vs CZECH REP	2CZWS95
ENGLAND vs DENMARK	2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL	WYBRV9HG
GERMANY vs BRAZIL	28XWW86*
HOLLAND vs SWEDEN	OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND	YRWZ857
HUNGARY vs GERMANY	WGGWX614
IRAQ vs GERMANY	1BYW1618
ISRAEL vs CHINA	WCVW27HX
ITALY vs CZECH REP.	23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY	WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA	29TBS82Q
LUXEMBURG vs GERMANY	3CJR63W5
MEXICO vs HOLLAND	Z5SB761O
MOROCCO vs GERMANY	WD*W8625
NEW ZELAND vs NORWAY	22FW9667
N IRELAND vs ISRAEL	21QW+9PQ

NORWAY vs GERMANY	1MYXB9JO
POLAND vs CANADA	2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND	3D9XD828
QATAR vs GERMANY	1O2XF9N*
REP IRELAND vs DENMARK	Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA	3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANIA	2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY	ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL	3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND	2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE	OV9XP81O
TURKEY vs REP IRELAND	Y*8XQ829
U S A. vs HOLLAND	2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND	28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH REP	YVNCT9J7
WALES vs U S A.	2R6XV7H7

FIRE MUSTANG

Дополнительная жизнь - ВЛЕВО, "С" и "START"
100% энергии - ВПРАВО, "А" и "START"

FLINSTONES

Выбор уровня.

Войдите на экран установок игры нажмите и держите клавишу "С" Удерживая "С", нажмите последовательно ВЛЕВО, ВПРАВО", ВНИЗ, ВЛЕВО ВПРАВО, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВНИЗ. Отпустите клавишу "С" и нажмите START

FORGOTTEN WORLDS

Бесконечная жизнь.

Чтобы получить бесконечную жизнь, начните игру в режиме двух игроков и, когда один из игроков погибнет, быстро нажмите кнопку "START" несколько раз

GAIN GROUND

Выбор уровня - "А", "С", "В", "С"

GAIARES

Неуязвимость.

Сделайте паузу в игре и нажмите ВЛЕВО, "А" и "С". Продолжите игру и вы будете непобедимы

Выбор уровня

Держите кнопки "А" "В" "С" и нажмите "START" Установите sound test в положение 18 и нажимая кнопку "А" на втором пульте выберите уровень.

GHOULS 'N' GHOSTS

Невидимость:

На заставочном экране нажмите 4 раза "А", потом ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО. Услышав звуковой сигнал, нажмите "В" и START

Выбор уровня

На заставочном экране нажмите 16 раз "А", затем ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО. Услышав звуковой сигнал, нажмите

ВВЕРХ, "А" и START, чтобы начать на уровне 2.
ВНИЗ, "А" и START - на уровне 3.
ВНИЗ/ВПРАВО, "А" и START - на уровне финального броска.

ВПРАВО, "А" и START - на уровне 5.
ВЛЕВО, "А" и START - на уровне 4

GHOSTBUSTERS

Неуязвимость

Вы неуязвимы, пока вы стоите на лестнице

Победа над боссом

Оставайтесь в правом углу и стреляйте шарами, чтобы убить босса на уровне 2

GLOBAL GLADIATORS

Дополнительные жизни

Сделайте паузу в игре. Нажмите "А", "А", "А", "В", "В", "В", "С", "С", "С", "С", "В" "А" и продолжите игру. Если вы услышите фразу "You cheater", повторите процедуру

Пропуск уровней

Сделайте паузу в игре. Нажмите "В", "С", "В", "А", "В", "В", "С", "В", "А", "В" и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня

Бесконечная жизнь.

Когда появится логотип Virgin, нажмите "А", "В", "С", "В", "А", "С", "А", "В", "С", "В", "А", "С"

GOLDEN AXE

Выбор уровня

Переведите джойстик в положение ВПРАВО/ВНИЗ и нажмите одновременно с этим кнопки "В" и START

Дополнительные очки.

Джойстик - в положение ВПРАВО/ВНИЗ, и нажмите кнопки START, "А", "С", чтобы получить 9 дополнительных очков

GOLDEN AXE 2

Дополнительные очки

Выведите на экран меню OPTIONS. Нажмите одновременно "А" "В" "С". Войдите в меню OPTIONS. Отпустите "А". Нажмите в меню EXIT и нажмите кнопку START. Выберите игру нажатием кнопки "А" и количество ваших очков увеличится с 3 до 8

GOLDEN AXE 3

Выбор уровня

При выборе персонажа установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза "А", 1 раз START и 6 раз "С". В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня

GREENDOG

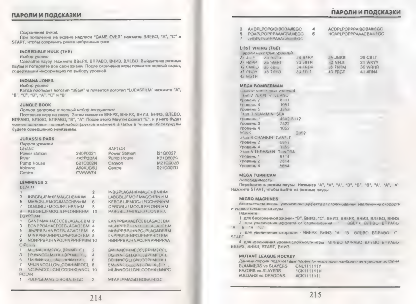
Дополнительные жизни

Уровень 1, Эпизод с пещерой: запрыгни на плавающий камень, убей лягушек и продолжай прыгать направо к дракону. Брось в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгни через ямы, запрыгни на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Открой их и возьми дополнительную жизнь. Потом убей себя. Повторяй эту процедуру, пока не соберешь желаемое количество жизней

GYNOUG

Выбор уровня.

Нажмите одновременно "А" "В" "С" и выберите желаемый уровень.



Сохранение очков.

При появлении на экране надписи "GAME OVER" нажмите ВЛЕВО, "A", "C" и START, чтобы сохранить ранее набранные очки

INCREDIBLE HULK (THE)

Выбор уровня

Сделайте паузу. Нажмите ВВЕРХ, ВПРАВО, ВНИЗ, ВЛЕВО. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней

INDIANA JONES

Выбор уровня.

Когда пропадет логотип "SEGA" и появится логотип "LUCASFILM" нажмите "A", "B", "C", "B", "A", "C" и "B"

JUNGLE BOOK

Полное здоровье и полный набор вооружения.

Поставьте игру на паузу. Затем нажмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВПРАВО, "B", "A". После этого Маугли скажет "E", и у него будет полное здоровье, полный набор фруктов и камней, а также в течении 99 секунд вы будете совершенно неуязвимы.

JURASSIS PARK

Пароли уровней

GRANT		RAPTOR	
Power station	240P0021	Power Station	I21G0027
River	4A3PG0A4	Pump House	K21G0029
Pump House	621C002N	Canyon	M21G002B
Volcano	A69KJG6U	Centre	021G00ZD
Centre	CVWWT4		

LEMMINGS 2

BEACH			
1		2	INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3	IHBGBLJFAHIFMAGCHBNIHM	4	LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5	MMBGBLJFMOGJMAGCHBNIHM	6	KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7	OLBGBLJFMOGJFFLHBNIHM	8	GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9	KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM	10	PABGBLJFMOGJLFFLONBHJ
EGYPTIAN			
1	GANPAMAHAEECEBLAGADEBM	2	EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3	EONPPBAHAEECEBLAGADEBM	4	MGNPPBPJHNP[illegible]HLAGADEBM
5	JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM	6	MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7	MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM	8	INPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9	NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM	10	HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA
CIRCUS			
1	MGNAJHMEOGLBPIMEOCL	2	BMNNCIHMEOGLBPIMEOCL
3	EPINNCGLMEOGLBPIMEOCL	4	BGNNCGLLGOGLBPIMEOCL
5	FMJNNCGLLGNLBPIMEOCL	6	BBNNCGLLGNLCOPIMEOCL
7	MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL	8	EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9	NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL	10	MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
POLAR			
1	PBOPGBMAG DIBOBAIEGC	2	MFAPLPMAGID BOBAIEGC

3	AHDPLPOPGIDIBOBAIIEGC	4	ACDPLPOPPPAIBOBAIIEGC
5	POAPLPOPPPAAACBAIIEGC	6	HOAPLPOPPPAAACBAIIEGC
7	CHDPLPOPPPAAACAOIIEGC		

LOST VIKING (THE)

Пароли некотрых уровней

22 JLLY	23 HOTS	24 BTRY	25 JNKR	26 CBLT
27 HOPP	28 SMRT	29 V8TR	30 NFL8	31 WKYY
32 CMBO	33 8BLL	34 FRDR	35 FNTM	36 WRHR
37 PBDY	38 TRFD	39 TFFF	40 FRGT	41 4RN4
42 MSTR				

MEGA BOMBERMAN

Пароли некоторых уровней

Этап 2 ZEKIN VOLCANO		
Уровень 2	8411	
Уровень 4	1051	
Уровень 5	3353	
Этап 3 SLAMMIN SEA		
Уровень 1	4502 8112	
Уровень 3	7422	
Уровень 4	1052	
BOSS		3352
Этап 4 CRANKIN CASTLE		
Уровень 2	6513	
Уровень 4	3353	
Этап 5 THRASHIN TUNDRA		
Уровень 1	8114	
Уровень 2	2814	
Уровень 4	5654	

MEGA TURRICAN

Непобедимость

Перейдите в режим паузы. Нажмите "A", "A", "A", "B", "B", "B", "A", "A", "A". Нажмите START, чтобы выйти из режима паузы

MICRO MACHINES

Бесконечная жизнь, увеличение эффекта от столкновений, увеличение скорости и уровня сложности игры

Нажмите

1 для бесконечной жизни - "B", ВНИЗ, "C", ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВНИЗ

2 для увеличения эффекта от столкновений - "", ВВЕРХ, ВЛЕВО, ВПРАВО, "A", "B", "A", "C"

3 для увеличения скорости - ВВЕРХ, ВНИЗ, "A", "B", ВЛЕВО, ВПРАВО, "C", START

4 для увеличения уровня сложности игры - ВЛЕВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВВЕРХ, ВНИЗ, START, ВНИЗ

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Данные пароли позволят вам провести некоторые наиболее интересные встречи

SLAMMERS vs SLAYERS	CNL111111Y
RAZORS vs SLAYERS	1CK111111H
VULGARS vs DRAGONS	4CK111111L

NBA JAM

Усиление защиты

На экране "TONIGHT'S-UP" нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра

На экране "TONIGHT'S-UP" нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки "B" и "C" до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры.

На экране "TONIGHT'S-UP" нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

OUTRUNNERS

Играть за Virtue Formula

Во время заставки нажмите ВЛЕВО, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВПРАВО, "B", "C", "A" на пульте 1. Если все выполнено правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите "Arcade Mode", нажав кнопку "C".

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Уровни	Пароли
1. Pandawa Jungle	
2 Citadel	IITBDIA
3 Port of Pandawa	NCOOKIE
4 Bobo Mountain	ALEXISK
5 Janda Town	SCOOBYD
6 The Sunken Bridge	STOYODA
7 Andorus	TADSHIM
8 The Maelstrom	DARRINS
9 Dark Dweller's lair	MALCOLM

POWERDRIVE

Пароли всех заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K
Заезд 3	484QNGRROLN40627
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX9J
Заезд 5	-N4CNM YXKKTB5X
Заезд 6	KICN9[illegible]ZKJVD2CF
Заезд 7	6641B[illegible]76788HPX
Заезд 8	C4C-RH09JKP-NR44
Заезд 8 (part 2)	NFWJXGB5PV32DbZH2

PREDATOR 2

Пароли для некоторых этапов

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGEKES
Уровень 5	SUBTERHGR
Уровень 6	TOTAL BODY

REVENGE OF THE NINJA

Просмотр всех сцен игры

На экране OPTIONS нажмите ВПРАВО, ВЛЕВО, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВВЕРХ

ROAR OF THE BEST

Выбор уровня игры.

Войдите на второй "TITLE SCREEN".

Нажмите на первом пульте ВВЕРХ, ВПРАВО, "A", "B", "A", ВНИЗ, ВЛЕВО, "A", ВНИЗ, "B", ВВЕРХ, "B", "B", "A". Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP vs TERMINATOR

Спуск на следующую площадку

Перейдите в режим паузы. Нажмите "A", "B", "C", "C", "C", "B", "A". Если уловка удалась, вы услышите звуковой сигнал.

Выйдите из режима паузы и нажмите ВНИЗ, "A", "B", "C".

Переход к главному боссу уровня.

Перейдите в режим паузы. Нажмите "A", "B", "B", "C", "C", "C", "B", "A", "A", "B". Если уловка удалась, вы услышите звуковой сигнал, похожий на шаги ED-209. Выйдите из режима паузы и нажмите ВНИЗ, ВВЕРХ.

ВНИМАНИЕ! Данный трюк работает на этапах со второго по девятый.

ROCK'N'ROLL RACING

Пароли некоторых заездов

PLANET INFERNO (DIVISION B). PRV8 MQ14 5TP6

PLANET INFERNO (DIVISION A). CQV8 8QZ4 5TJ!

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Возможность играть на уровнях высокой сложности

Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой "KONAMI". Нажмите ВНИЗ - 6 раз, ВВЕРХ - 2 раза, ВНИЗ - 2 раза, и вы получите возможность играть на уровне сложности "VERY HARD". Для игры на уровне сложности "CRAZY HARD" нажмите ВЛЕВО - 4 раза, ВПРАВО - 4 раза, ВЛЕВО - 7 раз, ВПРАВО - 1 раз, ВЛЕВО - 1 раз.

ROLLING THUNDER 2

Пароли этапов с разбивкой по уровням сложности

Уровень сложности - EASY	
Уровень 2	A MANICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
Уровень 3	A NATURAL FIGHTER CREATD THE GENIUS
Уровень 4	A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
Уровень 5	A CURIOS PROGRAM PUNCHED THE PROGRAM
Уровень 6	A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
Уровень 7	A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
Уровень 8	A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
Уровень 9	A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
Уровень 10	A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
Уровень 11:	A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER
Уровень сложности HARD	
Уровень 1:	A ROOLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Уровень 2	A CURIOS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Уровень 3	A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Уровень 4	A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Уровень 5:	A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Уровень 6	A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Уровень 7	A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

Уровень 8:	A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Уровень 9:	A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Уровень 10:	A CURIOS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Уровень 11:	A NATURAL PROGRAM DESIRED THE POWDER

SHADOWRUN

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: "A", "B", "B", "A", "C", "A", "B". Начните игру и нажмите START. Затем нажмите "A", и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHINOBI 3

Неуязвимость:

В меню OPTIONS выберите MUSIC TEST и прослушайте следующие мелодии: He Runs / Japonesque / Shinobi / Walk / Sakura / Getufu. Если вы все сделали правильно, вы не услышите последней мелодии и, начав игру, вы никогда не умрете.

SONIC (CD)

Выбор уровня:

Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО, "B". Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровня игры.

SONIC 3

Выбор уровня:

После того как Вы услышите голос, произносящий "SEGA", и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро ввести следующий код: ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВВЕРХ. Этот трюк достаточно трудно проделать, но если вы все сделаете правильно, Вы услышите звон. Когда на первом экране у вас будут опции 1 PLAYER или COMPETITION, выделите COMPETITION и нажмите ВНИЗ. У вас появится новая опция SOUND TEST; выбрав эту опцию, вы можете выбрать любой уровень.

SONIC SPINBALL

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите "A", ВНИЗ, "B", ВНИЗ, "C", ВНИЗ, "A", "B", ВВЕРХ, "A", "C", ВВЕРХ, "B", "C", ВВЕРХ. Если вы сделали все правильно, вы услышите звук. Вернитесь к заставке и, держа "A", нажмите START для игры на 2 уровне, держа B, нажмите START для игры на 3 уровне и держа C, нажмите START для игры на 4 уровне.

SPLATTERHOUSE 2

Пароли уровней:

Уровень 2: EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3: IDO GEM IAL LDL
Уровень 4: ADE XOE ZOL OME
Уровень 5: EFH VEI RAG ORD
Уровень 6: ADE NAI WRA LKA
Уровень 7: EFH XOE IAL LDL
Уровень 8: EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Пароли для некоторых этапов:

Этап 1: REISOR Этап 4: TABRAE Этап 6: PHENIX

STAR WARS: REBEL ASSAULT

Пароли этапов с разбивкой по уровням сложности:

Этап	Уровень *EASY*	Уровень *NORMAL*	Уровень *HARD*
ASTEROID FIELD TRAINING	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
PLANET KOOLADOR	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
STAR DESTROYER ATTACK	RALRRA	LEENI	DEFEL
TATOOINE ATTACK	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
ASTEROID FIELD CHASE	LAFRA	LWYLL	MADINE
IMPERIAL WALKERS	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
STORMTROOPER ATTACK	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
PROTECT Rebel TRANSPORT	MORAG	MORRT	GLAYYD
YAVIN TRAINING	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
TIE ATTACK	OSWAFL	RASKAR	RISHII
DEATH STAR SURFACE	KLAATU	JHOFF	IZRINA
SURFACE CANNON	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
POWER RELAYS	LIANNA	UNWAK	VONZEL
DEATH STAR TRENCH	PAKKA	ORLOK	OSSUS
FINAL VICTORY!	NORMAL	NKLLON	MALANI

STREETS OF RAGE 2

Выбор уровня:

Нажмите START на пульте 1, чтобы нормально запустить игру. На экране выбора игры переместите курсор на последнюю опцию. На пульте 2 нажмите и удерживайте кнопки "A" и "B". Нажмите START на пульте 1. Теперь вы можете выбрать уровень.

STRETS OF RAGE 3

9 игроков:

На экране OPTIONS, пользуясь вторым джойстиком, нажмите ВВЕРХ, "A", "B" и "C" одновременно. Затем, пользуясь первым джойстиком, нажмите ВПРАВО и установите число своих игроков - 9.

Выбор уровня:

На экране MENU/SELECT нажмите и держите "B", потом нажмите ВВЕРХ и, держа обе кнопки (когда слово OPTIONS выделено) нажмите START. Вы услышите звон. Выбрав STAGE SELECT в меню OPTIONS, вы можете выбирать любой уровень.

Три специальных движения персонажей:

AXEL
Движение 1: X+Вперед+Вперед.
Движение 2: X+Вниз+Вперед.
Движение 3: X+Назад+Вниз+Вперед.
BLAZE
Движение 1: X+Вперед+Вперед.
Движение 2: X+Вперед+Вверх.
Движение 3: X+Вниз+Вперед+Вверх.
SKATE
Движение 1: X+Вперед+Вперед.
Движение 2: X+Вперед+Вниз.
Движение 3: X+Вверх+Вперед+Назад.
DR ZAN
Движение 1: X+Вперед+Вперед.
Движение 2: X+Назад+Вверх.
Движение 3: X+Вверх+Назад+Вниз.

SUPER SHINOBI

Выбор уровня:

Нажмите на паузу. Нажмите "A", "B", "C". Для выборе номера уровня нажмите ВВЕРХ или ВНИЗ.

SYLVESTER & TWEETY

Дополнительное время:

Нажмите START, когда загрузится экран с заставкой игры.
Нажмите "A", "A", "B", "C", "C", "A", ВВЕРХ, "C", "C", "C", ВВЕРХ.

Победа на уровне "Shrunken Lab":

Нажмите START, когда загрузится экран с заставкой игры.
Нажмите "A", "A", "A", "C", "B", "A", "C", ВЛЕВО, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВВЕРХ.

SYNDICATE

Пароль для 16 агентов в Cryo-Statis, дающий полное вооружение и много, много других полезных возможностей:

FCMTZOOOOOO132WVOG

TECHNOCLASH

Пароли уровней:

Уровень 2: ZP80BFAR　　Уровень 3: FPKRBFA9
Уровень 4: DAAW3FAX　　Уровень 5: TZSIUFAU
Уровень 6: 6ZSITA6　　Уровень 7: H9M9SFA0

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Выбор уровня:

Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой "KONAMI". Нажмите "C", "B", "B", "A", "A", "A", "B", "C". Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите "A", "B", "B", "C", "C", "C", "B", "A".

TINY TOONS: ACME ALL-STERS

Пароли уровней:

Уровень 1: PLUCKY DUCK, MONTANA MAX ELMYRA,	BUSTER
Уровень 2: ELMYRA, BABS, HAMPTON,	PLUCKY DUCK
Уровень 3: BABS, BUSTER, MONTANA MAX,	ELMYRA
Уровень 4: BUSTER, HAMPTON, PLUCKY DUCK,	MONTANA MAX
Уровень 5: ELMYRA, PLUCKY DUCK,	BABS, HAMPTON
Уровень 6: PLUCKY DUCK, ELMYRA,	HAMPTON, BABS
Уровень 7: MONTANA MAX, PLUCKY DUCK,	ELMYRA, BUSTER
Уровень 8: HAMPTON, BABS, MONTANA MAX,	MONTANA MAX

TMNT-TOURNAMENT FIGHTERS

Возможность выбирать раунд, подставляя вместо X значения из интервала 00-0A:	FFA21-5000X.
Бесконечная энергия у игрока 1:	FF003-10080.
Бесконечная энергия у игрока 2:	FF007-10080.
Бесконечное продолжение:	FF86F-10004.
Неограниченное количество раундов:	FFFE1-30000.
Всегда победа:	FF891-10000.

TOEJAM AND EARL 2

Уровень 3: VYj2Ke-YL913　　Уровень 5: RFW21K-17K8X
Уровень 7: PO-2ZKF469H!　　Уровень 9: VFAQZ!2N796Q
Уровень 11: PWdFVCdCR9FF　　Уровень 13: TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15: dw!Lz!j3!!-w

TWINKLE TALE

Выбор уровня.

Начните игру и ждите пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ВЛЕВО/ВВЕРХ, "A", "C". Нажмите START и можете выбирать уровень.

VIRTUA RACING

Трассы наоборот:

Дождитесь появления лого SEGA. Нажмите "A", "B" и ВВЕРХ. Затем во время заставки, не отпуская этих трех кнопок, нажмите START и на экране MODE SELECT SCREEN выберите окно со словом VIRTUA RACING, написанное задом наперед.

WORLD CUP RUGBY'95

Пароль финала кубка:

Для встречи Австралия-Новая Зеландия - KBKY VJNF NQ1T HFNN WF6

X-MEN

Всегда максимальный уровень энергии:

Перед включением приставки нажмите и удерживайте "A", "C", ВНИЗ на пульте 1. Далее нажмите и удерживайте START, пока не появится лицо Магнето (Magneto). Переключите контроллер с порта 1 на порт 2. Нажмите START. Выберите уровень сложности игры и начните ее. Если теперь вы будете ставить игру на паузу и снимать с паузы, то ваш уровень энергии будет полностью восстанавливаться.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Уровень 5	RYZJ	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL

240 единиц энергии и 999 единиц времени:

Перейдите в режим пауза и нажмите START. Удерживая START, нажмите последовательно ВПРАВО, "A", ВНИЗ, "A", ВПРАВО, "B", ВЛЕВО, ВВЕРХ, ВПРАВО.

Содержание

Наконец-то свершилось!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

SEGA MEGA DRIVE

у Вас в руках!

Если Вам никак не победить непобедимого противника или никак не преодолеть непреодолимое препятствие - эта книга именно то, что Вам нужно.
На ее страницах Вы найдете *самые полные описания*
29 лучших игр SEGA MEGA DRIVE
со всеми их тайными ходами, кодами, секретами и паролями, а также коллекцию раскрытых секретов и подсказок к более чем
100 самых последних игр,
созданных для этой игровой приставки.

BATMAN RETURNS
BATMAN: REVENGE OF THE JOKER
BATTLETOADS
BLACK HOLE ASSAULT (CD)
COBRA COMMAND (CD)
COOL SPOT
ECCO THE DOLPHIN
FATAL FURY
FLASHBACK
GALAHAD
NHLPA HOCKEY'93
NIGHT TRAP
OUTLANDER
PRINCE OF PERSIA (CD)
ROAD AVENGER
ROAD RASH 2
SEGA CLASSICS (CD)
SEWER SHARK
SHADOW OF THE BEAST 2
SONIC THE HEDGEHOG 2
STREETS OF RAGE 2
SUNSET RIDERS
T2: THE ARCADE GAME
TEAM USA BASKETBALL
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
THE SECRET OF MONKEY ISLAND (CD)
TINY TOON ADVENTURES:
BUSTER'S HIDDEN TREASURE
WONDER DOG (CD)
WORLD OF ILLUSION

Не отчаивайтесь, натолкнувшись на неразрешимую проблему. Скорее открывайте "Лучшие игры SEGA MEGA DRIVE" на нужной Вам странице и играйте дальше -

много, с удовольствием и на здоровье!